Supplemento ordinario alla "Gazzetta Ufficiale,, n. 98 del 27 aprile 2004 - Serie generale

Spediz. abb. post. 45% - art. 2, comma 20/b
Legge 23-12-1996, n. 662 - Filiale di Roma

GAZZETTA UFFICIALE

DELLA REPUBBLICA ITALIANA

PARTE PRIMA **Roma - Martedì, 27 aprile 2004** SI PUBBLICA TUTTI I GIORNI NON FESTIVI

DIREZIONE E REDAZIONE PRESSO IL MINISTERO DELLA GIUSTIZIA - UFFICIO PUBBLICAZIONE LEGGI E DECRETI - VIA ARENULA 70 - 00100 ROMA
AMMINISTRAZIONE PRESSO L'ISTITUTO POLIGRAFICO E ZECCA DELLO STATO - LIBRERIA DELLO STATO - PIAZZA G. VERDI 10 - 00100 ROMA - CENTRALINO 06 85081

N. 75

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

DECRETO 19 aprile 2004.

Approvazione delle specifiche tecnico-funzionali e dei protocolli di comunicazione per l'adeguamento dei sistemi informatici delle sale Bingo, ai fini della gestione del gioco del Bingo con interconnessione telematica.

SOMMARIO

**MINISTERO DELL'ECONOMIA
E DELLE FINANZE**

DECRETI, DELIBERE E ORDINANZE MINISTERIALI

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

DECRETO 19 aprile 2004.

Approvazione delle specifiche tecnico-funzionali e dei protocolli di comunicazione per l'adeguamento dei sistemi informatici delle sale Bingo, ai fini della gestione del gioco del Bingo con interconnessione telematica.

IL DIRETTORE GENERALE
DELL'AMMINISTRAZIONE AUTONOMA DEI MONOPOLI DI STATO

Visto il decreto ministeriale 31 gennaio 2000, n. 29, recante norme per l'istituzione dei gioco «Bingo» ai sensi dell'art. 16 della legge 13 maggio 1999, n. 133;

Vista la direttiva dei Ministro delle finanze 12 settembre 2000, con la quale l'incarico di controllore centralizzato del gioco del «Bingo» e affidato all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;

Visto, in particolare, l'art. 2, comma 1, lettera *d)*, del decreto direttoriale 31 gennaio 2000, n. 29, il quale prevede l'adozione da parte di concessionari, per lo svolgimento e la gestione del gioco, di strumenti informatici conformi alle specifiche tecniche stabilite con apposito decreto;

Visto il decreto direttoriale 16 novembre 2000, concernente l'approvazione del regolamento di gioco del Bingo e le successive modificazioni ed integrazioni;

Visto il decreto direttoriale 10 aprile 2004 concernente il regolamento del gioco del Bingo con interconnessione telematica;

Considerato che, ai sensi dell'art. 4, del decreto direttoriale 1° aprile 2004, con successivo decreto direttoriale sono emanate le specifiche tecnico-funzionali per l'integrazione del sistema informatico di sala di cui all'art. 11 del decreto 16 novembre 2000, nonché i protocolli di comunicazione che stabiliscono le modalità di colloquio tra tale sistema e quello dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;

Decreta:

Art. 1.

1. I concessionari per la gestione del Bingo con interconnessione telematica adeguano il sistema informatico di sala alle specifiche tecnico-funzionali di cui all'allegato *A* e adottano, per il colloquio con il sistema dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, i protocolli di comunicazione di cui all'allegato *B*.

Il presente decreto è pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* della Repubblica italiana.

Roma, 19 aprile 2004

p. *Il direttore generale:* TAGLIAFERRI

ALLEGATO *A*

SPECIFICE TECNICO-FUNZIONALI ADOTTATE DAI CONCESSIONARI PER LA GESTIONE DEL BINGO CON INTERCONNESSIONE TELEMATICA

Nel presente documento si intende per:

AAMS, l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato.

Sistema informatico di AAMS, il sistema di elaborazione centrale di AAMS.

Sistema informatico, l'attuale sistema di elaborazione, di cui è dotata la sala, che gestisce i panelli numerici ed informativi, trasmette, tramite rete RUPA, al sistema informatico di AAMS i dati di gioco ("inizio giornata", "partite effettuate", "fine giornata"), secondo quanto previsto nel decreto del 16 Novembre 2000 "Individuazione delle specifiche tecniche da adottarsi da parte dei Concessionari per la gestione del gioco del bingo" e successive integrazioni.

Sistema informatico integrato, il sistema di elaborazione, di cui si deve dotare la sala, che, oltre alle funzioni svolte dal predetto sistema informatico, colloquia, scambiando messaggi in tempo reale su rete RUPA, con il sistema informatico di AAMS per la gestione del gioco del bingo con modalità telematica. Tale sistema è costituito da apparecchiature elettroniche (hardware) e applicazioni software (software), le cui specifiche tecnico funzionali sono riportate nel presente allegato.

RUPA, la rete trasmissione dati, messa a disposizione da AAMS, che connette il sistema informatico integrato di ciascuna sala con il sistema informatico di AAMS.

Messaggi, a volte **Messaggio,** le informazioni, codificate secondo specifici protocolli di comunicazione applicativi (riportati nell'allegato B), oggetto del colloquio tra il sistema informatico integrato ed il sistema informatico di AAMS.

Responsabile di sala, il soggetto che, avvalendosi anche delle funzioni del sistema informatico integrato, gestisce e controlla il corretto svolgimento del gioco del bingo, di cui al decreto del 31 gennaio 2000 n. 29 e succ. modifiche e del gioco del bingo con modalità telematica.

Sala-master, la sala che gestisce la partita, nella tipologia bingo intersala, il cui sistema informatico integrato colloquia in tempo reale su RUPA, con il sistema informatico di AAMS ed in tempo reale, su propria rete dedicata, con i sistemi informatici integrati di altre sale.

Palinsesto di AAMS, la comunicazione periodica, emessa da AAMS, in cui sono riportate le informazioni relative alle sessioni di gioco del bingo nazionale ed elettronico.

Palinsesto di sala-master, la comunicazione periodica, formulata da ciascuna sala-master ed approvata da AAMS, per lo svolgimento del gioco nella tipologia bingo intersala.

Palinsesto di sala, la comunicazione periodica, formulata da ciascuna sala nel rispetto dei palinsesti di AAMS e della eventuale sala-master a cui ha aderito, riguardante tutte le attività di gioco offerte dalla sala medesima per ciascuna giornata di gioco, compreso anche il bingo dal vivo.

Giornata di gioco, a volte giornata, l'intervallo temporale che intercorre tra l'orario di apertura della sala al pubblico e quello di chiusura per ciascun giorno solare; in genere una giornata di gioco inizia in un determinato giorno solare e termina in quello successivo. (Esempio: La giornata di gioco del 25 febbraio inizia alle ore 14,00 del 25 febbraio e termina alle ore 2,00 del 26 febbraio).

Qualora l'orario di chiusura di una sala sia entro le ore 24,00, la giornata di gioco coincide con il giorno solare.

All'interno di una giornata di gioco possono essere programmate una o più sessioni di gioco.

Sessione di gioco, la fascia oraria di svolgimento, all'interno di un palinsesto, di una o più partite consecutive relative ad una specifica tipologia.

Premio di prima categoria, il premio messo in palio in comune tra tutte le sale che partecipano ad una tipologia di gioco, di cui agli art. 11, comma 2. lettere a), b) e d), art. 22, comma 2 lettere a), b) e d), art. 30 comma 2, lettera d), art. 39, comma 2 lettere a), b) e d), di cui al decreto......

Premio di sala, il premio messo in palio in ciascuna sala, quale bingo di sala.

Terminali di gioco a volte **Terminale di gioco**, le apparecchiature elettroniche installate in sala e gestite dal sistema informatico integrato, che utilizzano i partecipanti al gioco nella tipologia bingo elettronico.

Il documento si articola nelle seguenti sessioni:

- **Fasi operative del gioco,** in cui si illustrano le fasi che caratterizzano lo svolgimento del gioco del bingo con modalità telematica e le relative funzioni che devono essere svolte da ciascuna sala.

- **Funzioni generalizzate del software del sistema informatico integrato,** in cui si illustrano le funzioni di quelle applicazioni software, che sono comuni ed univoche per qualsiasi tipologia di gioco;

- **Funzioni specifiche del software del sistema informatico integrato,** in cui si illustrano, le funzioni delle applicazioni software specifiche di ciascuna tipologia di gioco;

- **Funzioni di servizio**, in cui si illustrano le funzioni delle applicazioni software per la gestione delle operazioni di servizio, non comprese nelle fasi operative di gioco;

- **Requisiti hardware del sistema informatico integrato**, in cui si illustrano le caratteristiche delle apparecchiature del sistema informatico integrato.

1. FASI OPERATIVE DI GIOCO

L'esecuzione del gioco del bingo con modalità telematica si articola, per ciascuna giornata di gioco, nelle seguenti fasi operative:

- apertura del colloquio;
- preparazione al gioco;
- apertura della sessione di gioco;
- apertura della partita;
- svolgimento della partita;
- chiusura della partita;
- chiusura della sessione di gioco;
- chiusura del colloquio.

Tutte le fasi di gioco del bingo in modalità telematica sono caratterizzate da scambi di messaggi tra il sistema informatico integrato ed il sistema informatico di AAMS. Tutti i messaggi devono essere opportunamente registrati dal sistema informatico integrato di sala in una apposita base dati.

Vengono di seguito descritte le funzioni che compongono ciascuna fase.

1.1 APERTURA DEL COLLOQUIO

Nella fase va eseguita la funzione che attiva, attraverso meccanismi di autenticazione, il colloquio del sistema informatico integrato con il sistema informatico di AAMS.

La funzione rappresenta la prima operazione da effettuare per ogni giornata di gioco in cui la sala intende partecipare al gioco del bingo con modalità telematica. E' opportuno che la fase sia eseguita prima dell'apertura della sala al pubblico.

1.2 PREPARAZIONE AL GIOCO

Nella fase vanno eseguite le funzioni di:

- prenotazione cartelle elettroniche (esclusa la categoria bingo accumulato);
- acquisizione cartelle elettroniche (esclusa la categoria bingo accumulato);
- stampa cartelle elettroniche (solo per la tipologia bingo nazionale e bingo simultaneo intersala).

E' opportuno che la fase sia eseguita prima dell'apertura della sala al pubblico.

1.2.1 PRENOTAZIONE CARTELLE ELETTRONICHE

Il sistema informatico integrato deve inviare al sistema informatico di AAMS la richiesta delle cartelle che la sala prevede di vendere, per ciascuna tipologia di gioco e per ogni sessione programmata nella giornata.

Non è consentito l'utilizzo delle cartelle, prenotate per una tipologia di gioco, per altre tipologie.

1.2.2 ACQUISIZIONE CARTELLE ELETTRONICHE

Il sistema informatico integrato deve acquisire dal sistema informatico di AAMS le cartelle elettroniche assegnate alla sala, in base alla richiesta precedente.

1.2.3 STAMPA CARTELLE ELETTRONICHE

La stampa delle cartelle va effettuata per la tipologia bingo nazionale e bingo simultaneo intersala.

Il sistema informatico integrato deve consentire di eseguire, una sola volta, la stampa delle cartelle elettroniche per la loro successiva vendita ai partecipanti al gioco. Qualora la stampa delle cartelle non vada a buon fine a causa, per esempio, di malfunzionamenti della stampante, il sistema informatico integrato non deve prevedere alcuna funzione di ristampa, ma deve consentire di invalidare le cartelle trasmesse dal sistema informatico di AAMS per ricevere, dallo stesso sistema, un nuovo codice, con cui procedere alla stampa delle cartelle.

1.3 APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO

Nella fase va eseguita la funzione di avviamento della sessione di gioco.

Per le tipologie bingo nazionale e bingo elettronico, il sistema informatico di AAMS trasmette al sistema informatico integrato la comunicazione di apertura della sessione di gioco, secondo quanto previsto nel palinsesto.

Per la tipologia bingo intersala, il sistema informatico integrato della sala-master trasmette al sistema informatico di AAMS la comunicazione di apertura della sessione di gioco.

1.4 APERTURA DELLA PARTITA

Nella fase, che si riferisce a ciascuna partita prevista nella sessione, vanno eseguite le funzioni di:

- avviamento partita;
- trasmissione dati di vendita;
- acquisizione/visualizzazione montepremi.

1.4.1 *AVVIAMENTO PARTITA*

Per le tipologie bingo nazionale e bingo elettronico, il sistema informatico di AAMS trasmette al sistema informatico integrato, la comunicazione di avvio partita, nonché il tempo a disposizione per la vendita delle cartelle.

Per la tipologia bingo intersala, il sistema informatico integrato della sala-master invia al sistema informatico di AAMS ed al sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante, la comunicazione di apertura della partita, nonché per il bingo simultaneo intersala il tempo a disposizione per la vendita delle cartelle.

1.4.2 *TRASMISSIONE DATI DI VENDITA*

Il sistema informatico integrato deve inviare al sistema informatico di AAMS il progressivo della prima e dell'ultima cartella venduta per la partita che deve essere giocata.

Si precisa che:

- se nella sessione di gioco sono previste più partite, la vendita delle cartelle deve essere effettuata in stretta sequenzialità del progressivo cartella, partendo, per la prima partita, dalla prima cartella trasmessa e, per le successive partite, dalla prima cartella non venduta nella precedente partita. E' altresì consentito che il progressivo della prima cartella venduta in una partita successiva della stessa sessione di gioco non sia in stretta sequenza con il progressivo dell'ultima cartella venduta nella partita precedente;
- il numero complessivo di cartelle vendute nella sessione può essere al massimo pari a quello delle cartelle richieste e trasmesse dal sistema informatico di AAMS.

1.4.3 *ACQUISIZIONE/VISUALIZZAZIONE MONTEPREMI*

Per le tipologie bingo nazionale e bingo elettronico, il sistema informatico integrato acquisisce dal sistema informatico di AAMS i montepremi della partita.

Per la tipologia bingo intersala, il sistema informatico integrato della sala-master comunica al sistema informatico di AAMS ed al sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante, i montepremi della partita. In questo caso il sistema informatico di AAMS controlla e valida i montepremi trasmessi dal sistema informatico della sala-master.

Al termine della fase di acquisizione del montepremi, il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve visualizzare le informazioni relative ai montepremi secondo le modalità stabilite all'art. 8, comma 10 del regolamento di gioco.

1.5 **SVOLGIMENTO DELLA PARTITA**

Nella fase, che si riferisce a ciascuna partita prevista nella sessione, vanno eseguite le funzioni di:

- gestione numeri estratti;
- visualizzazione numeri estratti;
- verifica/assegnazione vincite di prima categoria;
- comunicazione vincite dei premi di sala.

1.5.1 *GESTIONE NUMERI ESTRATTI*

Per la tipologia bingo nazionale, il sistema informatico di AAMS provvede a trasmettere, a tutte le sale partecipanti, ciascun numero estratto e relativo progressivo di estrazione, nonché l'intera sequenza dei numeri estratti in precedenza, fino all'assegnazione dei premi di prima categoria. Per l'assegnazione dei premi di sala, il sistema informatico di AAMS provvede a trasmettere a tutte le sale la sequenza dei rimanenti numeri.

Per la tipologia bingo elettronico, il sistema informatico di AAMS provvede a trasmettere, a tutte le sale interessate, ciascun numero estratto e relativo progressivo di estrazione.

Per la categoria bingo simultaneo intersala, nel caso di estrazione con modalità informatica, il sistema informatico integrato della sala-master richiede al sistema informatico di AAMS, la stringa contenente la sequenza dei 90 numeri da estrarre e la trasmette, un numero alla volta con relativo progressivo di estrazione, al sistema informatico integrato delle altre sale.

Per la categoria bingo simultaneo intersala, nel caso di estrazione con macchina estrattrice tradizionale, il sistema informatico integrato della sala-master provvede a trasmettere al sistema informatico di AAMS ed al sistema informatico integrato delle altre sale ciascun numero estratto e relativo progressivo di estrazione.

Per la categoria bingo accumulato intersala, il sistema informatico integrato di ciascuna sala provvede a trasmettere, al sistema informatico integrato della sala-master, ciascun numero estratto e relativo progressivo di estrazione.

1.5.2 *VISUALIZZAZIONE NUMERI ESTRATTI*

Il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve visualizzare ai partecipanti al gioco ciascun numero estratto e progressivo di estrazione secondo le modalità stabilite dall'art. 8, comma 10 del regolamento di gioco.

1.5.3 *VERIFICA/ASSEGNAZIONE PREMI DI PRIMA CATEGORIA*

Per la tipologia bingo nazionale, il sistema informatico integrato della sala, in cui viene annunciata una vincita da parte di un partecipante al gioco, deve trasmettere, al sistema informatico di AAMS, la richiesta di sospensione dell'estrazione e, immediatamente dopo, gli estremi identificativi della cartella che si presume vincente.

Per la categoria bingo simultaneo intersala, la richiesta di sospensione ed il numero identificativo della cartella devono essere trasmessi dal sistema informatico integrato della sala al sistema informatico integrato della sala-master e, quest'ultimo sistema, solo dopo aver constatato l'effettiva vincita, deve trasmettere al sistema informatico di AAMS gli estremi identificativi della cartella, per la convalida della vincita.

Per la categoria bingo accumulato intersala, il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'avviso di proclamazione della vincita in sala e, immediatamente dopo, gli estremi identificativi della cartella che si presume vincente; quest'ultimo sistema, invia alle sale partecipanti un messaggio di sospensione dell'estrazione e, solo dopo aver constatato l'effettiva vincita, deve trasmettere, al sistema informatico di AAMS, gli estremi identificativi della cartella e la sequenza dei numeri estratti per la convalida della vincita, nonché procedere al calcolo del nuovo montepremi.

Per la tipologia bingo elettronico, le vincite sono assegnate direttamente dal sistema informatico di AAMS.

1.5.4 COMUNICAZIONE VINCITE DI SALA

Per la tipologia bingo nazionale, il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve trasmettere al sistema informatico di AAMS gli estremi identificativi della cartella a cui è stata assegnata la vincita del premio bingo di sala.

Per la tipologia bingo simultaneo intersala, il sistema informatico integrato della sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS gli estremi identificativi delle cartelle a cui sono state assegnate le vincite dei premi di sala, per ciascuna sala che ha partecipato alla partita.

Per la categoria bingo accumulato intersala il sistema informatico integrato della sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS, oltre gli estremi identificativi della cartella, anche i numeri estratti per ciascuna sala.

1.6 CHIUSURA DELLA PARTITA

Nella fase, che si riferisce a ciascuna partita nella sessione, vanno eseguite le funzioni di:

- emissione ricevute di vincita;
- stampa titoli di riscossione;
- fine partita.

1.6.1 EMISSIONE RICEVUTE

Il sistema informatico integrato della sala ove si è verificata la vincita, deve trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione all'emissione delle ricevute di vincita, secondo quanto specificato nel decreto

concernente il regolamento del gioco del bingo con modalità telematica agli art. 12, 23, 31 e 40.

1.6.2 STAMPA RICEVUTA DI VINCITA

Il sistema informatico di AAMS invia, a seguito della richiesta, gli estremi della ricevuta che il sistema informatico integrato della sala deve stampare. Qualora si verificassero inconvenienti in fase di stampa, come ad esempio un malfunzionamento della stampante, il sistema integrato di sala non deve permettere la ristampa della ricevuta di vincita, ma deve consentire di invalidare la ricevuta, ricevendo in risposta dal sistema informatico di AAMS i nuovi estremi della ricevuta di vincita.

1.6.3 FINE PARTITA

Per le tipologie bingo nazionale e bingo elettronico, il sistema informatico di AAMS, trasmette al sistema informatico integrato la comunicazione di chiusura della partita.

Per la categoria bingo simultaneo intersala, il sistema informatico integrato della sala-master trasmette al sistema informatico di AAMS ed al sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante la comunicazione di chiusura della partita.

Per la categoria bingo accumulato intersala, il sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante trasmette la chiusura della propria partita al sistema informatico della sala-master che a sua volta provvede ad inviarla al sistema informatico di AAMS.

Il sistema informatico integrato di ogni sala provvede alla stampa del verbale di partita che riporta tutte le informazioni relative al gioco, ai dati di vendita e ai premi assegnati nella partita.

1.7 CHIUSURA DELLA SESSIONE DI GIOCO

Al termine dell'ultima partita prevista nella sessione di gioco, è trasmessa la comunicazione di fine sessione, con gli stessi criteri descritti nella funzione di "Fine partita", fatta eccezione per il bingo accumulato intersala per il quale la chiusura della sessione è trasmessa al sistema informatico di AAMS dal sistema informatico della sala-master, al termine di tutte le partite delle sale partecipanti.

1.8 CHIUSURA DEL COLLOQUIO

Nella fase vanno eseguite le funzioni di:

- chiusura contabile;
- chiusura collegamento.

Le funzioni rappresentano le ultime operazioni da compiere a conclusione della giornata di gioco.

1.8.1 CHIUSURA CONTABILE

Al termine dell'ultima sessione di gioco della giornata, il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve richiedere la chiusura contabile al sistema informatico di AAMS che provvede a trasmettere il relativo saldo contabile.

1.8.2 CHIUSURA COLLEGAMENTO

Al termine della giornata di gioco, il sistema informatico integrato di ciascuna sala e della sala-master devono chiudere il colloquio con il sistema informatico di AAMS.

2. FUNZIONI GENERALIZZATE DEL SOFTWARE

Le fasi di apertura e chiusura del colloquio risultano essere indipendenti dalla specifica tipologia di gioco del bingo e sono da effettuare sempre e comunque, ogni giorno in cui la sala partecipa ad una qualsiasi sessione di gioco con modalità telematica.

Pertanto, le funzioni di apertura e chiusura del colloquio sono funzioni di tipo generalizzato indipendenti dalla modalità telematica.

2.1 APERTURA DEL COLLOQUIO

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Autenticazione", che consente al responsabile di sala di:

- immettere la USERID, PASSWORD e NUOVA PASSWORD (qualora il responsabile desideri cambiare la password);
- inviare lo specifico messaggio al sistema informatico di AAMS.

Si precisa che la USERID e la prima PASSWORD saranno comunicate da AAMS e che la password iniziale andrà cambiata dal responsabile all'atto del primo collegamento con il sistema informatico di AAMS.

Il sistema informatico di AAMS invia un messaggio di risposta contenente, oltre all'esito della richiesta di autorizzazione, anche l'indicazione dell'esistenza di un nuovo palinsesto emesso da AAMS che la sala dovrà richiedere ed eventuali segnalazioni di servizio.

2.2 CHIUSURA DEL COLLOQUIO

2.2.1 CHIUSURA CONTABILE

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Chiusura contabile", che consente al responsabile di sala di:

- richiedere il rendiconto contabile giornaliero, tramite l'invio al sistema informatico di AAMS dello specifico messaggio;
- stampare i dati trasmessi dal sistema informatico di AAMS.

Nel rendiconto, a titolo esemplificativo, le informazioni riportate per ciascuna tipologia/categoria di gioco, sono:

- numero delle cartelle vendute;
- incasso;
- premi vinti in sala;
- premi pagati;
- quota da versare per la compensazione del montepremi;

- quota da versare all'erario;
- quota di AAMS;
- quota di spettanza.

2.2.2 CHIUSURA COLLEGAMENTO

Il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve disporre della funzione di "Chiusura collegamento", che consente al responsabile di sala di sconnettere, tramite l'invio dello specifico messaggio, il proprio sistema dal sistema informatico di AAMS.

3. BINGO NAZIONALE - FUNZIONI SPECIFICHE DEL SOFTWARE

Con riferimento alle fasi operative, sono illustrate le funzioni automatizzate di cui il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve disporre per la gestione del gioco del bingo nella tipologia bingo nazionale.

3.1 PREPARAZIONE AL GIOCO

3.1.1 PRENOTAZIONE CARTELLE ELETTRONICHE

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Prenotazione cartelle elettroniche", che consente al responsabile di sala di:

- immettere il numero di cartelle che la sala prevede di vendere per ogni partita di ciascuna sessione di gioco prevista nella giornata di gioco coerentemente a quanto programmato nel palinsesto di AAMS;
- trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio, la richiesta al sistema informatico di AAMS.

Il responsabile di sala deve seguire i seguenti criteri per la prenotazione delle cartelle:

- verificare il numero di sessioni di gioco previste nella giornata di gioco coerentemente a quanto programmato nel palinsesto di AAMS;
- controllare il numero di partite programmate in ciascuna sessione di gioco;
- definire il numero di cartelle che la sala prevede di vendere in ciascuna partita per ogni sessione;
- immettere, tramite la funzione "Prenotazione cartelle elettroniche" del sistema informatico integrato, il numero delle cartelle che la sala prevede di vendere per ogni sessione di gioco e per ciascuna partita programmata nella giornata di gioco coerentemente a quanto previsto nel palinsesto di AAMS.
- comunicare, al sistema informatico di AAMS la richiesta delle cartelle.

Esempio:

Nella giornata di gioco del 14 maggio il palinsesto di AAMS prevede 2 sessioni di gioco.

Nella prima sessione della giornata di gioco sono programmate 5 partite di cui 3 con prezzo di vendita 5 euro e 2 con prezzo di vendita 3 euro.

In questa sessione, la sala prevede di vendere, nelle partite da 5 euro, 800, 1000 e 1200 cartelle.

Nelle partite da 3 euro la sala prevede di vendere 1200 e 1500 cartelle.

Nella seconda sessione della giornata di gioco sono programmate 4 partite di cui 2 con prezzo di vendita 5 euro e 2 con prezzo di vendita 3 euro.

In questa seconda sessione, la sala prevede di vendere, nelle partite da 5 euro, 500 e 600 cartelle.

Nelle partite da 3 euro la sala prevede di vendere 1200 e 1400 cartelle.

La sala prenota le suddette cartelle, rispettando l'ordine temporale previsto nel palinsesto di AAMS, per ogni sessione e per ciascuna partita.

3.1.2 ACQUISIZIONE CARTELLE ELETTRONICHE

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Acquisizione cartelle elettroniche", che consente di:

- ricevere, per ciascuna sessione di gioco, le cartelle elettroniche che il sistema informatico di AAMS ha assegnato alla sala;
- ricevere, per ciascuna sessione di gioco, i codici lotto assegnati dal sistema informatico di AAMS;
- registrare nella base dati le cartelle elettroniche ricevute;
- visualizzare, sulla consolle di regia del responsabile di sala, l'avvenuta memorizzazione delle cartelle in base dati.

Esempio (continua dal paragrafo 4.1.1):

Il sistema informatico di AAMS, ricevuta dalla sala la richiesta di prenotazione delle cartelle, effettua le seguenti operazioni:

- calcola il valore massimo delle cartelle che la sala prevede di vendere per ogni sessione:
  - 1500 cartelle per la prima sessione;
  - 1400 per la seconda sessione;
- calcola il totale delle cartelle necessarie per ogni sessione di gioco e per ogni prezzo di vendita previsto:
  - 800+1000+1200=3000 per la prima sessione con prezzo di vendita 5 euro;
  - 1200+1500=2700 per la prima sessione con prezzo di vendita 3 euro;
  - 500+600=1100 per la seconda sessione con prezzo di vendita 5 euro;
  - 1200+1400=2600 per la seconda sessione con prezzo di vendita 3 euro;
- calcola il numero dei lotti di cartelle necessario per ogni sessione di gioco e per ogni prezzo di vendita previsto dividendo la somma delle cartelle richieste per il il valore massimo delle cartelle che la sala prevede di vendere e arrotondando il risultato all'intero superiore:
  - 3000/1500=2 per la prima sessione con prezzo di vendita 5 euro;

- 2700/1500=1,8 → 2 per la prima sessione con prezzo di vendita 3 euro;
- 1100/1400=0,7 → 1 per la seconda sessione con prezzo di vendita 5 euro;
- 2600/1400=1,8 → 2 per la seconda sessione con prezzo di vendita 3 euro;

La sala riceve dal sistema informatico di AAMS:

- 1500 cartelle da utilizzare nelle partite della prima sessione;
- 2 codici lotto da utilizzare per la stampa delle cartelle con prezzo di vendita 5 euro della prima sessione;
- 2 codici lotto da utilizzare per la stampa delle cartelle con prezzo di vendita 3 euro della prima sessione;
- 1400 cartelle da utilizzare nelle partite della seconda sessione;
- 1 codice lotto da utilizzare per la stampa delle cartelle con prezzo di vendita 5 euro della seconda sessione;
- 2 codici lotto da utilizzare per la stampa delle cartelle con prezzo di vendita 3 euro della seconda sessione.

3.1.3 STAMPA CARTELLE ELETTRONICHE

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di “Stampa cartelle elettroniche”, che consente al responsabile di sala di stampare le cartelle elettroniche ricevute dal sistema informatico di AAMS.

Per ciascuna cartella devono essere stampate le seguenti informazioni:

- logo di AAMS;
- logo del gioco del bingo;
- codice e denominazione sala;
- tipologia di gioco;
- codice palinsesto;
- codice sessione di gioco;
- progressivo identificativo;
- codice lotto;
- prezzo di vendita;
- serie dei 15 numeri che vanno riprodotti secondo quanto previsto nel decreto n. 29 del 31/01/2000.

Si precisa che una volta portata a termine la stampa delle cartelle elettroniche ricevute dal sistema informatico di AAMS, la funzione di "Stampa cartelle elettroniche" non deve consentire la ristampa di tali cartelle elettroniche.

Esempio (continua dal paragrafo 4.1.2):

La sala effettua le seguenti operazioni:

- stampa delle cartelle da utilizzare nelle partite con prezzo di vendita 5 euro della prima sessione. Devono essere effettuate 2 stampe da 1500 cartelle utilizzando in ciascuna stampa il codice lotto assegnato dal sistema informatico di AAMS;
- stampa delle cartelle da utilizzare nelle partite con prezzo di vendita 3 euro della prima sessione. Devono essere effettuate 2 stampe da 1500 cartelle utilizzando in ciascuna stampa il codice lotto assegnato dal sistema informatico di AAMS;
- stampa delle cartelle da utilizzare nelle partite con prezzo di vendita 5 euro della seconda sessione. Deve essere effettuata 1 stampa da 1400 cartelle utilizzando il codice lotto assegnato dal sistema informatico di AAMS;
- stampa delle cartelle da utilizzare nelle partite con prezzo di vendita 3 euro della seconda sessione. Devono essere effettuate 2 stampe da 1400 cartelle utilizzando in ciascuna stampa il codice lotto assegnato dal sistema informatico di AAMS;

Qualora l'operazione di stampa delle cartelle elettroniche non vada a buon fine, il sistema informatico integrato della sala deve trasmettere, al sistema informatico di AAMS, la comunicazione di annullamento della stampa delle cartelle elettroniche e la richiesta di un nuovo codice lotto da utilizzare per la ristampa.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Annullamento stampa e richiesta nuovo codice lotto", che consente di:

- immettere, da parte del responsabile di sala, l'identificativo della sessione, il valore facciale e del codice lotto al quale sono associate le cartelle elettroniche di cui si trasmette la richiesta di annullamento della stampa;
- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS contenente il nuovo codice lotto con cui procedere alla ristampa delle cartelle.

3.2 APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Apertura sessione", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;

- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

3.3 APERTURA DELLA PARTITA

3.3.1 AVVIAMENTO PARTITA

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Avviamento partita", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS, che riporta tra l'altro il tempo a disposizione per la vendita delle cartelle;
- visualizzare le informazioni sulla consolle di regia del responsabile di sala e sui pannelli informativi della sala;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

3.3.2 TRASMISSIONE DATI DI VENDITA

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Comunicazione dati di vendita cartelle", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio di chiusura della vendita trasmesso dal sistema informatico di AAMS, che specifica tra l'altro il tempo a disposizione per la trasmissione dei dati delle cartelle vendute;
- visualizzare le informazioni sulla consolle di regia del responsabile di sala;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS;
- immettere, da parte del responsabile di sala, il range di cartelle vendute (primo progressivo con relativo codice lotto ed ultimo progressivo con relativo codice lotto) nella partita avviata e di trasmettere tale informazione, tramite l'invio dello specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS;

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS, che riporta tra l'altro l'ammontare del premio assegnato al bingo di sala.

Si precisa che il criterio da seguire per la vendita delle cartelle deve rispettare le seguenti regole:

- la vendita delle cartelle richieste deve essere effettuata in stretta sequenza, seguendo il progressivo cartella ed il codice lotto assegnato da AAMS;

- per la prima partita, si deve iniziare dalla prima cartella del lotto;

- per le partite successive, si deve iniziare dalla prima cartella non venduta nella partita precedente;

- nelle partite, aventi lo stesso prezzo di vendita, di una sessione di gioco non è possibile vendere un numero di cartelle superiore a quello a disposizione nel lotto delle cartelle.

Esempio (continua dal paragrafo 4.1.3):

Prima sessione di gioco:

- La sala vende, nella prima partita con prezzo di vendita 5 euro, 850 cartelle appartenenti al primo lotto di 1500 cartelle da 5 euro stampato.

  La sala invia come range di vendita il primo e l'850-esimo progressivo del suddetto lotto;

- La sala vende, nella seconda partita con prezzo di vendita 5 euro, 950 cartelle. (1500-850=650 cartelle appartenenti al primo lotto di 1500 cartelle da 5 euro stampato e 300 cartelle appartenenti al secondo lotto);

  La sala invia come range di vendita l'851-esimo progressivo del primo lotto e il 300-esimo progressivo del secondo lotto.

- La sala vende, nella terza partita con prezzo di vendita 5 euro, 1100 cartelle appartenenti al secondo lotto di 1500 cartelle da 5 euro stampato.

  La sala invia come range di vendita il 301-esimo e il 1400-esimo progressivo del suddetto lotto.

  Rimangono invendute 100 cartelle del secondo lotto di 1500 cartelle da 5 euro stampato.

- La sala vende, nella prima partita con prezzo di vendita 3 euro, 1300 cartelle appartenenti al primo lotto di 1500 cartelle da 3 euro stampato.

  La sala invia come range di vendita il primo e il 1300-esimo progressivo del suddetto lotto;

- La sala vende, nella seconda partita con prezzo di vendita 3 euro, 1650 cartelle. (1500-1300=200 cartelle appartenenti al primo lotto di 1500 cartelle da 3 euro stampato e 1450 cartelle appartenenti al secondo lotto);

  La sala invia come range di vendita il 1301-esimo progressivo del primo lotto e il 1450-esimo progressivo del secondo lotto.

  Rimangono invendute 50 cartelle del secondo lotto di 1500 cartelle da 3 euro stampato.

Seconda sessione di gioco:

- La sala vende, nella prima partita con prezzo di vendita 5 euro, 700 cartelle appartenenti al lotto di 1400 cartelle da 5 euro stampato.

  La sala invia come range di vendita il primo e il 700-esimo progressivo del suddetto lotto;

- La sala vende, nella seconda partita con prezzo di vendita 5 euro, 650 cartelle appartenenti al lotto di cartelle da 5 euro stampato;

  La sala invia come range di vendita il 701-esimo e il 1350-esimo progressivo del suddetto lotto.

  Rimangono invendute 50 cartelle del lotto di 1400 cartelle da 5 euro stampato.

- La sala vende, nella prima partita con prezzo di vendita 3 euro, 1300 cartelle appartenenti al primo lotto di 1400 cartelle da 3 euro stampato.

  La sala invia come range di vendita il primo e l'1300-esimo progressivo del suddetto lotto;

- La sala vende, nella seconda partita con prezzo di vendita 3 euro, 1350 cartelle. (1400-1300=100 cartelle appartenenti al primo lotto di 1400 cartelle da 3 euro stampato e 1250 cartelle appartenenti al secondo lotto);

  La sala invia come range di vendita l'1301-esimo progressivo del primo lotto e il 1250-esimo progressivo del secondo lotto.

  Rimangono invendute 50 cartelle del secondo lotto di 1400 cartelle da 3 euro stampato.

3.3.3 ACQUISIZIONE/VISUALIZZAZIONE MONTEPREMI

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Acquisizione e visualizzazione montepremi", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio contenente l'ammontare dei premi di prima categoria, trasmesso dal sistema informatico di AAMS;
- visualizzare le informazioni (compreso il premio del bingo di sala) sulla consolle di regia del responsabile di sala e sui pannelli numerici e informativi.

A titolo esemplificativo, i dati che vanno visualizzati sono:

- orario inizio estrazione;
- premio cinquina;
- premio bingo;
- premio bingo accumulato e relativo progressivo di estrazione;
- premio bingo di sala;
- numero cartelle vendute;

- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

3.4 SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

3.4.1 GESTIONE NUMERI ESTRATTI

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Gestione numeri estratti", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

3.4.2 VISUALIZZAZIONE NUMERI ESTRATTI

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Visualizzazione numeri estratti" che consente di visualizzare le informazioni, secondo quanto previsto dall'art. 8, comma 10 del regolamento di gioco.

3.4.3 VERIFICA/ASSEGNAZIONE VINCITA PREMI DI PRIMA CATEGORIA

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Invio Blocco estrazione", che consente al responsabile di sala di inviare lo specifico messaggio al sistema informatico di AAMS, che sospende l'estrazione dei numeri.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Ricezione Blocco estrazione", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;
- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala e sui pannelli informativi;

- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Verifica vincita Premio di prima categoria", che consente al responsabile di sala di:

- immettere il progressivo della cartella e il relativo codice di lotto che si presume vincente;

- trasmettere tale progressivo, tramite l'invio dello specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

Il sistema informatico di AAMS, tramite l'invio dello specifico messaggio, comunica al sistema informatico integrato di tutte le sale partecipanti al gioco, le informazioni relative alla cartella in fase di verifica.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Visualizzazione cartella in fase di verifica", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;

- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala e sui pannelli informativi;

- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

Il sistema informatico di AAMS, controlla la validità della vincita e, tramite l'invio dello specifico messaggio, comunica al sistema informatico integrato di tutte le sale partecipanti al gioco o l'avvenuta vincita e/o la ripresa della partita.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Vincita conseguita", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;

- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala e sui pannelli informativi;

- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Ripresa della partita", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;

- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala e sui pannelli informativi;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

Assegnati tutti i premi di prima categoria, il sistema informatico di AAMS, tramite l'invio dello specifico messaggio, comunica al sistema informatico integrato di tutte le sale partecipanti al gioco, i rimanenti numeri da estrarre ed il tempo a disposizione per l'assegnazione del premio bingo di sala.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Ricezione numeri rimanenti", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;
- visualizzare, sulla consolle di regia del responsabile di sala, l'avvenuta ricezione dei numeri da estrarre ed il tempo a disposizione entro il quale deve essere assegnato il premio bingo di sala e comunicato al sistema informatico di AAMS;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Visualizzazione numeri rimanenti", che consente di proseguire la partita, fino all'assegnazione del premio bingo di sala.

3.4.4 *COMUNICAZIONE VINCITE DI SALA*

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Comunicazione vincite di sala", che consente al responsabile di sala di:

- immettere uno o più progressivi delle cartelle vincenti, il codice di lotto ed i relativi progressivi di estrazione;
- trasmettere la comunicazione, tramite l'invio dello specifico messaggio al sistema informatico di AAMS.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Ricezione totale sale mancanti per la fine della partita", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;

- visualizzare, sulla consolle di regia del responsabile di sala e sui pannelli informativi, il numero delle sale che devono ancora assegnare il premio bingo di sala;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

3.5 CHIUSURA PARTITA

3.5.1 EMISSIONE RICEVUTE

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Emissione ricevute", che consente, al responsabile di sala, di:

- immettere l'identificativo delle cartelle vincenti ed il rispettivo codice di lotto per ogni tipologia di vincita di prima categoria avvenuta nella partita,
- trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio, la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta al sistema informatico di AAMS;
- ricevere l'esito della richiesta dal sistema informatico di AAMS.

3.5.2 STAMPA RICEVUTE

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Stampa ricevute", che consente al responsabile di sala, di stampare la ricevuta da consegnare al vincitore.

Per ciascuna ricevuta devono essere stampate almeno le seguenti informazioni:

- logo di AAMS;
- logo del gioco del bingo;
- codice e denominazione sala;
- codice stampa ricevuta;
- tipologia di gioco;
- codice palinsesto;
- codice sessione di gioco;

- codice partita;
- progressivo identificativo cartella vincente;
- codice lotto;
- tipologia di vincita;
- importo della vincita.

Si ricorda che non è consentita la ristampa delle ricevute. Qualora si verificassero malfunzionamenti della stampante, durante la fase di stampa, il sistema informatico integrato deve invalidare la ricevuta e richiedere, tramite l'apposito messaggio, l'autorizzazione alla stampa di una nuova ricevuta.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Annullamento stampa e richiesta autorizzazione alla ristampa della ricevuta di vincita", che consente di:

- immettere, da parte del responsabile di sala, l'identificativo della sessione, della partita, della tipologia di vincita, del codice di lotto, del progressivo della cartella vincente per la quale si trasmette la richiesta di annullamento della stampa;
- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS contenente le informazioni che consentono la ristampa.

3.5.3 FINE PARTITA

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Fine partita", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;
- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala e sui pannelli informativi della sala;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Stampa verbale partita", che consente di stampare il verbale di partita che riporta i seguenti dati:

- giornata di gioco;
- tipologia di gioco;
- codice sessione di gioco;

- codice partita;
- data ed ora esatta di inizio della partita;
- prezzo di vendita delle cartelle;
- quantità di cartelle vendute;
- codice lotto e progressivo della prima e dell'ultima delle cartelle vendute;
- importo ricavato dalla vendita;
- ammontare di ogni premio conseguito nella sala;
- sequenza dei numeri estratti;
- progressivi delle cartelle vincenti.

Nel verbale si devono evidenziare, con annotazioni a parte, eventuali contestazioni sorte durante lo svolgimento del gioco e formulate per iscritto dai giocatori, per le quali dovrà essere conservata tutta la documentazione necessaria.

Alla fine della giornata di gioco, nell'ultimo verbale deve essere riportata l'ora di chiusura del gioco.

3.6 CHIUSURA DELLA SESSIONE DI GIOCO

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Chiusura della sessione di gioco", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;
- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

4. BINGO SIMULTANEO INTERSALA - FUNZIONI SPECIFICHE DEL SOFTWARE

Con riferimento alle fasi operative, sono illustrate le funzioni automatizzate di cui deve disporre il sistema informatico integrato della sala master e di ciascuna sala ad essa collegata per la gestione del gioco nella categoria bingo simultaneo intersala.

Si specifica che la categoria bingo simultaneo intersala prevede che ogni sala-master sia dotata di una rete di trasmissione dati dedicata che collega in tempo reale il proprio sistema informatico integrato con il sistema informatico integrato di ciascuna sala che ha aderito al gioco.

4.1 PREPARAZIONE AL GIOCO

4.1.1 PRENOTAZIONE CARTELLE ELETTRONICHE

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Ricezione prenotazioni", che consente di acquisire i messaggi, trasmessi dal sistema informatico integrato di ciascuna sala, per la prenotazione delle cartelle elettroniche.

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Prenotazione cartelle elettroniche", che consente di trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio, la richiesta di prenotazione cartelle di ogni sala, al sistema informatico di AAMS, secondo i criteri già esposti nel capitolo relativo al bingo nazionale.

4.1.2 ACQUISIZIONE CARTELLE ELETTRONICHE

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Acquisizione cartelle elettroniche", che consente di prenotare le cartelle elettroniche, secondo i criteri già esposti nel capitolo relativo al bingo nazionale.

Il sistema informatico integrato della sala-master deve inviare al sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante al gioco, le cartelle elettroniche assegnate.

4.1.3 STAMPA CARTELLE ELETTRONICHE

Il sistema informatico integrato della sala-master e di ogni sala partecipante deve disporre della funzione di "Stampa cartelle elettroniche", che consente di stampare le cartelle elettroniche, secondo i criteri già esposti nel capitolo relativo al bingo nazionale.

4.2 APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Apertura della sessione di gioco", che consente di:

- inviare, da parte del responsabile di sala, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS, la comunicazione di apertura della sessione di gioco.
- ricevere lo specifico messaggio dal sistema informatico di AAMS di convalida all'apertura della sessione;
- trasmettere al sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante il messaggio di apertura sessione.

Il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve acquisire detto messaggio e visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala.

4.3 APERTURA DELLA PARTITA

4.3.1 AVVIAMENTO PARTITA

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Avviamento partita", che consente di:

- trasmettere, da parte del responsabile di sala, tramite l'invio dello specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS, la comunicazione di apertura della partita nonché la durata della vendita in sala delle cartelle.
- ricevere lo specifico messaggio dal sistema informatico di AAMS di convalida dell'apertura della partita;
- trasmettere al sistema informatico di ciascuna sala partecipante il messaggio di apertura partita.

Il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve acquisire detto messaggio e visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala e sui pannelli informativi.

4.3.2 TRASMISSIONE DATI DI VENDITA

Il sistema informatico integrato della sala-master, deve disporre della funzione di "Ricezione dei dati di vendita cartelle", che consente di ricevere un messaggio contenente il progressivo della prima e dell'ultima cartella venduta e i relativi codici di lotto dal sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante.

Il sistema informatico integrato della sala-master, deve disporre della funzione di "Comunicazione dati di vendita cartelle", che consente di trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio al sistema informatico di AAMS, i dati delle cartelle vendute per ogni sala partecipante.

4.3.3 ACQUISIZIONE/VISUALIZZAZIONE MONTEPREMI

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione "Trasmissione montepremi", che consente di:

- trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio al sistema informatico di AAMS, i dati sui premi di prima categoria e sui premi di sala;
- ricevere lo specifico messaggio dal sistema informatico di AAMS di convalida dei premi;
- trasmettere al sistema informatico di ogni sala partecipante il messaggio relativo ai premi della partita;

Il sistema informatico integrato di ogni sala deve disporre della funzione di "Visualizzazione montepremi" che consente di visualizzare i valori dei premi sui pannelli informativi.

A titolo esemplificativo i dati che vanno visualizzati sono:

- orario inizio estrazione;
- premio cinquina;
- premio bingo;
- premio bingo accumulato;
- soglia bingo accumulato;
- premio bingo di sala;
- numero cartelle vendute.

4.4 SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

4.4.1 GESTIONE NUMERI ESTRATTI

Nel caso di estrazione con modalità informatica il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Gestione numeri estratti con modalità informatica", che consente di:

- trasmettere al sistema informatico di AAMS, tramite l'invio dello specifico messaggio, la richiesta dei 90 numeri da estrarre;

- ricevere dal sistema informatico di AAMS lo specifico messaggio contenente i numeri da estrarre;
- trasmettere al sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante, i messaggi contenenti, ciascuno, il numero estratto e il relativo progressivo di estrazione.

Nel caso di estrazione con macchina estrattrice, il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Gestione numeri estratti con macchina estrattrice", che consente di:

- ricevere, qualora l'estrazione non avvenga presso la sala-master, il messaggio, contenente ciascun numero estratto e relativo progressivo di estrazione, dal sistema informatico integrato della sala, presso la quale avviene l'estrazione;
- trasmettere al sistema informatico di AAMS, tramite l'invio dello specifico messaggio, ciascun numero estratto e relativo progressivo di estrazione;
- trasmettere al sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante, il messaggio contenente ciascun numero estratto e relativo progressivo di estrazione.

Il sistema informatico integrato di ogni sala deve disporre della funzione di "Visualizzazione numeri estratti", secondo quanto descritto nel capitolo relativo al bingo nazionale.

4.4.2 VERIFICA/ASSEGNAZIONE VINCITE PREMI DI PRIMA CATEGORIA

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Verifica/Assegnazione vincite Premi di prima categoria", che consente di:

- ricevere il messaggio di blocco estrazione e di verifica vincita dal sistema informatico integrato della sala in cui si è proclamata la vincita;
- trasmettere al sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante il messaggio di estrazione bloccata;
- verificare la vincita e, in caso affermativo, trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio al sistema informatico di AAMS, il progressivo della cartella vincente e del rispettivo codice di lotto da convalidare;
- ricevere lo specifico messaggio di convalida della vincita dal sistema informatico di AAMS;

- trasmettere al sistema informatico di ciascuna sala partecipante alla partita in gioco il messaggio di avvenuta vincita.

Qualora la verifica dei dati della cartella vincente eseguita dal sistema informatico integrato della sala-master o dal sistema informatico di AAMS, non avesse esito positivo, il sistema informatico integrato della sala-master deve trasmettere al sistema informatico di ciascuna sala partecipante un messaggio di ripresa della partita.

4.4.3 COMUNICAZIONE VINCITE DI SALA

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Invio rimanenti numeri estratti con modalità informatica", che nel caso di estrazione con modalità informatica, consente di trasmettere al sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante, il messaggio contenente, i rimanenti numeri estratti e i relativi progressivi di estrazione.

Nel caso di estrazione con macchina estrattrice, qualora l'estrazione non avvenga presso la sala-master, assegnati tutti i premi di prima categoria, il sistema informatico integrato della sala-master riceve dal sistema informatico integrato della sala ove si sta procedendo all'estrazione, i numeri da estrarre con il relativo progressivo di estrazione per l'assegnazione del premio bingo di sala.

Il sistema informatico integrato della sala-master comunica detti numeri al sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante.

I sistemi informatici integrati delle sale, mano a mano che si proclama il premio bingo di sala, trasmettono al sistema informatico integrato della sala-master il messaggio di avvenuta vincita del premio bingo di sala.

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Comunicazione vincite di sala", che consente di:

- ricevere un messaggio dal sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante dell'avvenuta vincita del premio bingo di sala;

- registrare in apposite basi dati le informazioni delle cartelle vincenti di ciascuna sala partecipante;

- trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS, la richiesta di verifica dei dati di vincita del bingo per ogni sala partecipante

- ricevere l'esito della richiesta dal sistema informatico di AAMS.

4.5 CHIUSURA PARTITA

4.5.1 EMISSIONE RICEVUTE

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Emissione ricevute", che consente di:

- immettere, da parte del responsabile di sala, l'identificativo delle cartelle vincenti per ogni tipologia di vincita di prima categoria avvenuta nella partita;
- trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio, la richiesta al sistema informatico di AAMS;
- ricevere l'autorizzazione all'emissione della ricevuta dal sistema informatico di AAMS;
- trasmettere, al sistema informatico di ciascuna sala nella quale è avvenuta la vincita, l'autorizzazione all'emissione delle ricevute di vincita .

4.5.2 STAMPA RICEVUTE

Il sistema informatico integrato di ciascuna sala nella quale è avvenuta la vincita, deve disporre di una funzione che consente al responsabile di sala, di stampare la ricevuta da consegnare al vincitore, secondo i criteri già esposti nel capitolo relativo al bingo nazionale.

4.5.3 FINE PARTITA

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Fine partita", che consente di:

- trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS, la comunicazione di fine della partita in corso;
- ricevere lo specifico messaggio dal sistema informatico di AAMS di convalida della fine della partita;
- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile della sala-master e sui pannelli informativi della sala;
- trasmettere il messaggio di fine partita, al sistema integrato di ciascuna sala partecipante, che provvederà a visualizzare tale informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala e sui pannelli informativi della sala.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Stampa verbale partita", che consente stampare il verbale di partita secondo i criteri già esposti nel capitolo relativo al bingo nazionale.

4.6 CHIUSURA DELLA SESSIONE DI GIOCO

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Chiusura della sessione di gioco", che consente di:

- trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio al sistema informatico di AAMS, la comunicazione della fine della sessione in corso;
- ricevere lo specifico messaggio dal sistema informatico di AAMS di convalida della fine della sessione;
- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile della sala-master;
- trasmettere al sistema integrato di ciascuna sala partecipante alla sessione in corso, il messaggio di fine sessione.

5. BINGO ACCUMULATO INTERSALA - FUNZIONI SPECIFICHE DEL SOFTWARE

Con riferimento alle fasi operative, sono illustrate le funzioni automatizzate di cui il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve disporre per la gestione del gioco del bingo nella categoria bingo accumulato intersala.

Si specifica che la categoria di gioco bingo accumulato intersala prevede che, in ogni sala-master, sia presente una rete di trasmissione dati dedicata, che permette al suo sistema informatico integrato di comunicare con i sistemi informatici integrati delle sale ad essa collegate.

5.1 PREPARAZIONE AL GIOCO

Per la categoria di gioco bingo accumulato intersala non sono previste le fasi di prenotazione, acquisizione e stampa delle cartelle, poiché sono utilizzate le cartelle cartacee del bingo dal vivo.

5.2 APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO

Per questa fase sono utilizzati gli stessi criteri esposti nella funzione "Apertura sessione di gioco" descritti nel capitolo relativo al bingo simultaneo intersala.

5.3 APERTURA DELLA PARTITA

5.3.1 AVVIAMENTO PARTITA

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Avviamento partita", che consente di:

- ricevere dal sistema informatico di ciascuna sala partecipante il messaggio di apertura partita;
- trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS, la comunicazione di apertura della partita per ciascuna sala partecipante.

5.3.2 TRASMISSIONE DATI DI VENDITA

Il sistema informatico integrato della sala-master, deve disporre della funzione di "Ricezione dei dati di vendita cartelle", che consente di ricevere, dal sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante, un messaggio contenente la serie e il progressivo della prima e dell'ultima cartella venduta.

Il sistema informatico integrato della sala-master, deve disporre della funzione di "Comunicazione dati di vendita cartelle", che consente di trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio al sistema informatico di AAMS, i dati delle cartelle vendute per ogni sala partecipante.

5.3.3 ACQUISIZIONE/VISUALIZZAZIONE MONTEPREMI

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Calcolo e trasmissione montepremi", che consente di:

- determinare i premi di sala ed il premio bingo accumulato intersala, secondo quanto previsto dall'art. 30, comma 2, lettera d) del decreto concernente il regolamento del gioco del bingo con modalità telematica;
- trasmettere, al sistema informatico integrato di ogni sala partecipante al gioco, i relativi premi di sala ed il premio del bingo accumulato intersala;
- trasmettere, per ciascuna sala partecipante al gioco, tramite l'invio dello specifico messaggio, i premi di sala ed il premio del bingo accumulato intersala al sistema informatico di AAMS.

Terminata la fase di acquisizione dei montepremi, il sistema informatico integrato di ogni sala, deve disporre della funzione di visualizzazione dei montepremi e del venduto, su pannelli numerici e informativi.

A titolo esemplificativo i dati che devono essere visualizzati sono:

- data inizio estrazione;
- premio cinquina;
- premio bingo;
- premio bingo accumulato;
- soglia bingo accumulato;
- numero cartelle vendute.

5.4 SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

5.4.1 GESTIONE NUMERI ESTRATTI

Il sistema informatico integrato della sala partecipante al gioco deve disporre di una funzione che consente di comunicare, al sistema informatico integrato della sala-master, ciascun numero estratto e relativo progressivo di estrazione.

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione "Gestione dei numeri estratti", che consente di ricevere i dati di estrazione dal sistema informatico integrato delle sale ad esso collegate.

5.4.2 VERIFICA/ASSEGNAZIONE VINCITA PREMI DI PRIMA CATEGORIA

Il sistema informatico integrato di ogni sala deve disporre della funzione di invio al sistema informatico integrato della sala-master dell'identificativo della cartella per la verifica della vincita.

Il sistema informatico integrato della sala-master, deve disporre della funzione "Verifica vincita premi di prima categoria", che consente di:

- ricevere dal sistema informatico integrato delle sale in cui si è verificata la vincita, il codice della cartella probabile vincitrice;
- convalidare la vincita della cartella;
- trasmettere al sistema informatico integrato di ogni sala partecipante al gioco, comunicazione della verifica in corso di un premio bingo accumulato per la sospensione dell'estrazione nelle sale;
- trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio, l'identificativo della cartella vincente e la sequenza dei numeri estratti al sistema informatico di AAMS;
- ricevere l'esito della richiesta dal sistema informatico di AAMS;
- trasmettere al sistema informatico integrato di ogni sala partecipante al gioco, comunicazione dell'avvenuta vincita e l'indicazione della sala in cui si è verificata.

Il sistema informatico integrato della sala-master, deve disporre della funzione "Ricalcolo e trasmissione premi di prima categoria", che consente di:

- ricalcolare il montepremi per il premio bingo accumulato;
- trasmettere, tramite l'invio delle specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS i nuovi valori dei montepremi;
- ricevere lo specifico messaggio di convalida dei nuovi valori dei montepremi dal sistema informatico di AAMS;
- trasmettere, al sistema informatico integrato di ogni sala partecipante al gioco i suddetti valori.

5.4.3 COMUNICAZIONE VINCITE DI SALA

Il sistema informatico integrato della sala-master deve disporre della funzione di "Comunicazione vincite di sala", che consente di:

- ricevere un messaggio dal sistema informatico integrato di ciascuna sala partecipante alla partita in gioco dell'avvenuta vincita;
- memorizzare in apposite basi dati le informazioni delle cartelle vincenti di ciascuna sala partecipante alla partita;
- trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS, i dati di vincita per ogni sala partecipante alla partita in gioco;
- ricevere l'esito della richiesta dal sistema informatico di AAMS.

5.5 CHIUSURA PARTITA

5.5.1 EMISSIONE RICEVUTE

Per questa fase sono utilizzati gli stessi criteri nella funzione di "Emissione ricevute" descritti nel capitolo relativo al bingo simultaneo intersala.

5.5.2 STAMPA RICEVUTE

Per questa fase sono utilizzati gli stessi criteri nella funzione di "Stampa ricevute" descritti nel capitolo relativo bingo simultaneo intersala.

5.5.3 FINE PARTITA

Per questa fase sono utilizzati gli stessi criteri nella funzione di "Fine partita" descritti nel capitolo relativo al bingo simultaneo intersala.

5.6 CHIUSURA DELLA SESSIONE DI GIOCO

Per questa fase sono utilizzati gli stessi criteri nella funzione di "Chiusura sessione di gioco" descritti nel capitolo relativo al bingo simultaneo intersala.

6. BINGO ELETTRONICO - FUNZIONI SPECIFICHE DEL SOFTWARE

Con riferimento alle fasi operative, sono illustrate le funzioni automatizzate di cui il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve disporre per la gestione del gioco del bingo nella tipologia bingo elettronico.

6.1 PREPARAZIONE AL GIOCO

6.1.1 PRENOTAZIONE CARTELLE ELETTRONICHE

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Prenotazione cartelle elettroniche", che consente al responsabile di sala di richiedere il lotto di cartelle da utilizzare nella giornata, tramite l'invio al sistema informatico di AAMS dello specifico messaggio.

E' opportuno che questa funzione sia effettuata prima dell'apertura della sala al pubblico.

6.1.2 ACQUISIZIONE CARTELLE ELETTRONICHE

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Acquisizione cartelle elettroniche", che consente di:

- elaborare il messaggio di risposta trasmesso dal sistema informatico di AAMS;
- registrare le cartelle elettroniche trasmesse nella propria base dati.

6.1.3 STAMPA CARTELLE ELETTRONICHE

La seguente funzione non deve essere sviluppata.

6.2 APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Apertura sessione", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;
- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala e sul video di ciascun terminale di gioco;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

6.3 APERTURA DELLA PARTITA

6.3.1 AVVIAMENTO PARTITA

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Avviamento partita", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS, che riporta tra l'altro il tempo a disposizione per la vendita delle cartelle;
- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala e sul video di ciascun terminale di gioco;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

Il sistema informatico integrato deve disporre inoltre della funzione di "Inizializzazione del terminale di gioco", che consente di:

- abilitare il terminale di gioco allo svolgimento delle partite;
- visualizzare il credito di gioco iniziale sul video del terminale;
- trasmettere al sistema informatico di AAMS l'ammontare del credito di gioco iniziale, secondo lo specifico messaggio.

Si precisa che la funzione deve essere attivata solo per quei terminali che non hanno ancora partecipato a partite della sessione di gioco in corso.

Il sistema informatico integrato deve altresì disporre della funzione di "Aggiornamento del credito di gioco", che consente di:

- visualizzare l'incremento del credito di gioco sul video del terminale;
- trasmettere al sistema informatico di AAMS l'incremento del credito di gioco, secondo lo specifico messaggio.

Si precisa che la funzione deve essere attivata qualora il partecipante al gioco voglia, nel corso della sessione, acquistare ulteriori crediti di gioco.

6.3.2 TRASMISSIONE DATI DI VENDITA

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Vendita cartelle elettroniche", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio di chiusura della vendita trasmesso dal sistema informatico di AAMS, che specifica tra l'altro il tempo a disposizione per la trasmissione dei dati delle cartelle vendute;

- immettere, tramite il terminale di gioco, il numero di cartelle elettroniche che il partecipante al gioco intende acquistare;

- assegnare a ciascun terminale di gioco le cartelle elettroniche richieste;

- visualizzare sul video del terminale di gioco tutte le informazioni (data, ora, numero sessione e partita, ammontare del credito prevendita, numero e costo cartelle elettroniche, ammontare del credito residuo, etc.) che consentono di rendere il partecipante al gioco totalmente consapevole;

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione "Comunicazione dati di vendita cartelle" che consente di

- trasmettere, un volta terminata la vendita, al sistema informatico di AAMS le cartelle elettroniche vendute per ciascun terminale, tramite lo specifico messaggio.

- acquisire ed elaborare il messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS, che riporta tra l'altro l'ammontare del premio assegnato al bingo di sala.

Si precisa che i criteri da seguire per l'assegnazione delle cartelle elettroniche devono rispettare le seguenti regole:

- l'assegnazione delle cartelle elettroniche richieste deve essere effettuata in stretta sequenza, seguendo il progressivo cartella assegnato da AAMS, sia per il singolo terminale che da un terminale al successivo;

- per la prima partita, si deve iniziare dalla prima cartella elettronica del lotto;

- per le partite successive, si deve iniziare dalla prima cartella elettronica non venduta nella partita precedente;

- in una partita non è possibile vendere un numero di cartelle elettroniche superiore a quello delle cartelle elettroniche richieste;

- si possono vendere cartelle elettroniche già utilizzate in partite precedenti. Si ritiene opportuno che allo stesso terminale non siano assegnate sempre le stesse cartelle elettroniche.

Esempio:

la sala ha prenotato 1000 cartelle elettroniche, AAMS ha trasmesso cartelle elettroniche con progressivo da 1001 a 2000.

Nella prima partita si vendono 700 cartelle elettroniche: i progressivi da assegnare vanno da 1001 a 1700.

Nella seconda partita si vendono 800 cartelle elettroniche: i progressivi da assegnare vanno da 1701 a 2000 e da 1001 a 1500.

6.3.3 ACQUISIZIONE/VISUALIZZAZIONE MONTEPREMI

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Acquisizione del montepremi", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS contenente le informazioni relative ai premi in palio per la partita;

- visualizzare le informazioni ricevute sulla consolle di regia del responsabile di sala e sul video di ciascun terminale di gioco; in particolare sul terminale di gioco devono essere visualizzate tutte le informazioni (numero cartelle complessivamente vendute, ammontare montepremi complessivo, ammontare di ciascun premio in palio della partita, etc.), che consentono di rendere il partecipante al gioco totalmente consapevole;

- confermare la ricezione tramite lo specifico messaggio al sistema informatico di AAMS.

6.4 SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

6.4.1 GESTIONE/VISUALIZZAZIONE NUMERI ESTRATTI

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Gestione numeri estratti", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS contenente le informazioni relative al numero estratto ed al progressivo di estrazione;

- visualizzare le informazioni ricevute sulla consolle di regia del responsabile di sala e sul video di ciascun terminale di gioco; in particolare sul terminale di gioco devono essere visualizzate, in aggiunta a quelle precedentemente descritte, tutte le informazioni (numeri estratti, o almeno ultimi tre), che consentono di rendere il partecipante al gioco totalmente consapevole.

- confermare la ricezione tramite lo specifico messaggio al sistema informatico di AAMS.

Ai partecipanti al gioco devono essere visualizzate, sul proprio terminale di gioco, tutte le informazioni che consentono di seguire l'andamento della partita, in particolare:

- vanno evidenziati i numeri estratti, presenti in ogni cartella acquistata;

- vanno messe in risalto le cartelle più prossime alla vincita;

- vanno comunque visualizzate, su richiesta del partecipante al gioco, le informazioni di ogni cartella.

6.4.2 *ASSEGNAZIONE DEI PREMI DI PRIMA CATEGORIA*

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Assegnazione dei premi", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS, contenente le informazioni relative alla vincita di uno dei premi in palio per la partita di cui all'art. 39, comma 2. lettere a), b) ed eventualmente d) del decreto concernente il regolamento per il gioco del bingo con modalità telematica;

- visualizzare le informazioni ricevute sulla consolle di regia del responsabile di sala e sul video di ciascun terminale di gioco. In particolare:

  - sul terminale di gioco in cui si consegue la vincita deve essere visualizzata la cartella vincente con evidenziati i numeri con cui si è realizzata la vincita, la tipologia e l'ammontare della vincita.

  - sui restanti terminali della sala devono essere evidenziati i numeri con cui si è realizzata la vincita, la tipologia e l'ammontare della vincita e il numero del terminale di sala ove si è verificata la vincita;

  - sui terminali delle altre sale devono essere evidenziati i numeri con cui si è realizzata la vincita, la tipologia e l'ammontare della vincita, l'ubicazione e la denominazione della di sala ove si è verificata la vincita;

- confermare la ricezione tramite lo specifico messaggio al sistema informatico di AAMS.

Assegnati tutti i premi di prima categoria, il sistema informatico di AAMS prosegue l'estrazione con le modalità precedentemente descritte fino al massimo progressivo di estrazione con cui si possono assegnare i premi bingo di sala per tutte le sale partecipanti al gioco.

6.4.3 *ASSEGNAZIONE DEI PREMI DI SALA*

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Assegnazione dei premi di sala", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS, che riporta, fra l'altro, le sale e le relative cartelle in cui si è conseguito il premio di sala;

- visualizzare gli esiti dell'estrazione (vincita conseguita o meno) sulla consolle di regia del responsabile di sala e sul video di ciascun terminale di gioco. In particolare, in caso di vincita conseguita:

  - sul terminale di gioco in cui si acquistata la cartella vincente deve essere visualizzata la cartella vincente con evidenziati i numeri con cui si è realizzata la vincita, la tipologia e l'ammontare della vincita;

  - sui restanti terminali della sala devono essere evidenziati i numeri con cui si è realizzata la vincita, la tipologia e l'ammontare della vincita e il numero del terminale di sala ove si è verificata la vincita;

- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

6.4.4 Gestione delle vincite

Il partecipante al gioco che ha conseguito una vincita ha facoltà di scegliere, entro un tempo stabilito e comunicato da AAMS, se accreditare l'ammontare della vincita sul credito di gioco o richiedere al sistema informatico integrato della sala la stampa della ricevuta di vincita.

Si precisa che se il partecipante al gioco non effettua nessuna scelta entro il tempo prestabilito, il sistema informatico integrato stampa la ricevuta di vincita.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Richiesta autorizzazione emissione ricevuta", che consente di:

- richiedere tramite il terminale di gioco, da parte del partecipante al gioco che ne fa richiesta, l'emissione del titolo di riscossione per la vincita conseguita;

- trasmettere, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS detta richiesta;
- ricevere l'esito della richiesta dal sistema informatico di AAMS.

Il sistema informatico integrato deve disporre, inoltre, della funzione di "Richiesta di accredito di vincita sul credito di gioco", che consente di:

- accreditare l'importo della vincita sul terminale di gioco del partecipante al gioco che ne fa richiesta;

- visualizzare il credito aggiornato sul video del terminale di gioco del partecipante;

- trasmettere al sistema informatico di AAMS l'ammontare del credito inserito, secondo lo specifico messaggio.

6.5 CHIUSURA DELLA PARTITA

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Chiusura della partita", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS contenente le informazioni relative alla chiusura della partita;
- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala e sul video di ciascun terminale di gioco;
- confermare la ricezione tramite lo specifico messaggio al sistema informatico di AAMS.

Il partecipante al gioco ha facoltà di scegliere, entro un tempo stabilito e comunicato da AAMS, se proseguire il gioco o concludere la propria partecipazione alla sessione.

Si precisa che se il partecipante al gioco non effettua nessuna scelta entro il tempo prestabilito, il sistema informatico integrato conclude la partecipazione alla sessione.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Chiusura del terminale di gioco", che consente di:

- interrompere la partecipazione del terminale al gioco;
- trasmettere al sistema informatico di AAMS la comunicazione di chiusura terminale di gioco, secondo lo specifico messaggio.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Stampa verbale partita", che consente stampare il verbale di partita secondo i criteri già esposti nel capitolo relativo al bingo nazionale.

6.5.1 RISCOSSIONE DEL CREDITO DI GIOCO

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Riscossione del credito di gioco", che consente, al responsabile di sala, di trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione all'emissione di una ricevuta che costituisce titolo di riscossione, tramite l'invio dello specifico messaggio.

Il sistema informatico di AAMS risponde trasmettendo l'autorizzazione al pagamento.

Si precisa che la funzione deve essere attivata solo per crediti di gioco superiori ai 1.000 euro.

6.5.2 STAMPA RICEVUTE

Il sistema informatico integrato di ciascuna sala nella quale è avvenuta la vincita, deve disporre di una funzione che consente al responsabile di sala, di stampare la ricevuta della vincita ovvero del credito di gioco, da consegnare al vincitore, secondo i criteri già esposti nel capitolo relativo al bingo nazionale.

6.6 CHIUSURA DELLA SESSIONE DI GIOCO

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Chiusura sessione", che consente di:

- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS;
- visualizzare l'informazione sulla consolle di regia del responsabile di sala e sul video di ciascun terminale di gioco;
- confermare la ricezione, tramite lo specifico messaggio, al sistema informatico di AAMS.

7. FUNZIONI DI SERVIZIO

Sono illustrate le funzioni automatizzate di cui il sistema informatico integrato di ciascuna sala deve disporre per la gestione delle operazioni di servizio non comprese nelle fasi di gioco.

Le funzioni di servizio si distinguono in:

- funzioni proprie del sistema informatico integrato. Fa parte di questa categoria la funzione di gestione del palinsesto AAMS. .
- funzioni accessibili tramite un browser sull'area Intranet/Internet riservata ai concessionari delle sale Bingo messa a disposizione da AAMS sul proprio sistema informatico. Fanno parte di questa categoria, a titolo esemplificativo e non esaustivo, le seguenti funzioni:

  - gestione del palinsesto della sala master;
  - gestione del palinsesto di sala;
  - comunicazione della distinta di pagamento ad AAMS.

7.1 GESTIONE DEL PALINSESTO AAMS

AAMS provvede a stilare un palinsesto a livello nazionale che viene trasmesso a tutte le sale. Tale palinsesto contiene i giorni e gli orari nei quali si svolgeranno sessioni di bingo nazionale e di bingo elettronico, nonché tutte le informazioni, utili alle sale ed ai partecipanti al gioco.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Richiesta del palinsesto AAMS", che consente al responsabile di sala di:

- richiedere tale palinsesto tramite l'invio dello specifico messaggio;
- ricevere e memorizzare il palinsesto fornito da AAMS.

7.2 EMISSIONE RICEVUTE RICHIESTA DI RISCOSSIONE

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Emissione ricevute richiesta di riscossione", che consente, al responsabile di sala, di:

- immettere per ogni richiesta di riscossione:
  - codice sessione di gioco;
  - codice partita;
  - progressivi delle cartelle vincenti con i rispettivi codici di lotto;
  - nominativo e codice fiscale del beneficiaro del pagamento;
  - modalità di pagamento
- trasmettere, tramite l'invio dello specifico messaggio, la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta al sistema informatico di AAMS;

- ricevere l'esito della richiesta dal sistema informatico di AAMS.

7.3 STAMPA RICEVUTE RICHIESTA DI RISCOSSIONE

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Stampa ricevute richiesta di riscossione", che consente al responsabile di sala, di stampare la ricevuta della richiesta di riscossione da consegnare al vincitore.

Per ciascuna ricevuta devono essere stampate almeno le seguenti informazioni:

- logo di AAMS;
- logo del gioco del bingo;
- codice e denominazione sala;
- codice stampa ricevuta richiesta di riscossione;
- tipologia di gioco;
- codice palinsesto;
- codice sessione di gioco;
- codice partita;
- progressivo identificativo cartella vincente;
- codice lotto;
- tipologia di vincita;
- importo della vincita;
- nominativo e codice fiscale del beneficiario del pagamento.

Si ricorda che non è consentita la ristampa delle ricevute. Qualora si verificassero malfunzionamenti della stampante, durante la fase di stampa, il sistema informatico integrato deve invalidare la ricevuta e richiedere, tramite l'apposito messaggio, l'autorizzazione alla stampa di una nuova ricevuta.

Il sistema informatico integrato deve disporre della funzione di "Annullamento stampa e richiesta autorizzazione alla ristampa della ricevuta di richiesta di riscossione", che consente di:

- immettere, da parte del responsabile di sala, tutti i dati identificativi della ricevuta di richiesta di riscossione per la quale si trasmette la richiesta di annullamento della stampa;
- acquisire ed elaborare lo specifico messaggio trasmesso dal sistema informatico di AAMS contenente le informazioni che consentono la ristampa.

8. REQUISITI HARDWARE DEL SISTEMA

Nella presente sezione sono riportati i requisiti hardware necessari per l'implementazione dell'attuale sistema informatico integrato.

8.1 APPARECCHIATURE ELETTRONICHE

Al fine di garantire la continuità del servizio, nonché il regolare avvio della partita, il sistema informatico integrato deve:

- essere dotato di apparecchiature ad alta affidabilità, assistite, in caso di interruzione dell'energia elettrica, da un gruppo di continuità;

- garantire alta affidabilità, mediante la ridondanza di tutte le componenti e l'utilizzo di soluzioni di back-up;

- avere caratteristiche di espandibilità ed essere "scalabile" per far fronte a incrementi dei volumi di gioco;

- essere corredato da almeno due stampanti con funzioni di "stampante di sala" per la stampa delle cartelle, e delle stampe di servizio. Le stampanti devono avere elevate caratteristiche di velocità, silenziosità ed affidabilità.

Le apparecchiature devono fornire le massime garanzie in termini di capacità elaborativa, prestazioni e sicurezza e devono essere in grado di gestire la base dati contenente tutti i dati di gioco.
Non esistono particolari vincoli riguardo alle modalità di archiviazione dei dati di gioco. Tali dati devono però essere disponibili sul server di sala per un periodo di almeno 6 mesi.

Gli aggiornamenti della base dati, durante le operazioni di gioco, devono essere eseguiti mediante transazioni in tempo reale, garantendo la corretta e completa esecuzione dell'operazione e preservando l'integrità della base dati.

Il sistema informatico integrato deve inoltre supportare il colloquio con il sistema informatico di AAMS. Tale colloquio è bidirezionale; il sistema informatico integrato deve cioè essere in grado sia di ricevere messaggi che di inviarne al sistema informatico di AAMS.

Per tale colloquio il sistema utilizza il collegamento in rete RUPA attestato sulla rete locale della sala secondo le specifiche fornite all'atto dell'attivazione.

Date le peculiarità del gioco (velocità di esecuzione delle partite), il sistema deve essere in grado di supportare l'elaborazione dei dati da inviare e ricevuti in tempi adeguati alla velocità di gioco.

Il sistema informatico integrato deve essere in grado di sincronizzarsi con l'orario del sistema informatico di AAMS tramite protocollo NTP.

8.2 REQUISITI SPECIFICI PER IL BINGO ELETTRONICO

Il sistema informatico integrato, per essere in grado di ospitare la tipologia del bingo elettronico deve, oltre quanto detto al precedente paragrafo, essere implementato con funzionalità che consentono il controllo della rete dei terminali di gioco.

Il colloquio tra i terminali e il sistema informatico integrato della sala può avvenire con modalità e protocolli autonomamente scelti purché tutte le informazioni necessarie al regolare svolgimento del gioco siano trasmesse tra il terminale di gioco e il sistema informatico integrato.

8.2.1 COLLEGAMENTO TRA IL SISTEMA INFORMATICO INTEGRATO ED I TERMINALI DI GIOCO

La rete locale della sala deve essere dotata di caratteristiche di sicurezza adeguate ad impedire accessi non autorizzati ai sistemi elaborativi.

8.2.2 TERMINALI DI GIOCO

Ogni terminale della sala deve essere connesso con il sistema informatico integrato e consentire l'acquisto delle cartelle elettroniche, la loro visualizzazione, secondo le modalità scelte dalla sala (per esempio le cartelle in gioco con la maggiore possibilità di vincita, oppure visualizzare le cartelle su scelta del giocatore).

Ogni terminale di sala deve essere contrassegnato da un identificativo univoco, assegnato da AAMS, all'interno della sala. A tal fine deve essere posto un contrassegno in una parte del terminale ben visibile ai partecipanti al gioco. Tale contrassegno deve essere in materiale antistrappo e non rimovibile. Lo stesso identificativo deve comparire anche sul display del terminale.

Il terminale di gioco deve essere dotato di un dispositivo hardware atto a consentirne l'identificazione univoca, al fine di garantire il corretto riconoscimento da parte del sistema informatico integrato.

Il terminale di gioco deve essere dotato di un apparato di comunicazione idoneo a consentirne il colloquio in modalità "in tempo reale" con il sistema informatico integrato.

Il terminale di gioco deve prevedere adeguati meccanismi di sicurezza per la protezione da tentativi di intrusione esterna.

Il terminale di gioco deve essere dotato di una unità logico-elaborativa idonea ad interfacciare le periferiche e ad ospitare ed eseguire i programmi e le procedure necessari ad espletare le funzionalità previste. E' opportuno che l'eventuale controllo della versione e l'aggiornamento del software applicativo del terminale di gioco siano effettuati dal sistema informatico integrato in maniera automatica.

8.2.3 DISPLAY

Il terminale di gioco deve essere dotato di un display di dimensioni tali da consentire al giocatore di leggere in maniera chiara le informazioni operative e gli eventuali messaggi di errore nonché di visualizzare, oltre alle cartelle in gioco, le seguenti informazioni:

- numero identificativo del terminale;
- saldo disponibile;
- numero totale di cartelle acquistate;
- codice identificativo e prezzo delle cartelle della partita;
- montepremi in gioco per ogni tipo di vincita;
- progressivo e numero estratto;
- soglia per il bingo accumulato;
- almeno gli ultimi tre numeri estratti;
- numero della partita;
- vincita effettuata con le informazioni della sala, del terminale e del numero di cartella a cui è stato aggiudicato il premio;
- help di gioco;
- regolamento.

ALLEGATO *B*

PROTOCOLLI DI COMUNICAZIONE TRA I SISTEMI INFORMATICI DELLE SALE-BINGO E DELL'AMMINISTRAZIONE AUTONOMA DEI MONOPOLI DI STATO

Il presente documento si articola nei seguenti capitoli:

- **Modalità di comunicazione e Tipologia di dati**, in cui si illustrano le modalità per trasmettere e ricevere messaggi tra il sistema informatico integrato di sala o sala-master ed il sistema informatico di AAMS;
- **Apertura del colloquio,** in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala o sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per iniziare la comunicazione con il sistema informatico di AAMS.
- **Chiusura del colloquio,** in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala o sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per chiudere la comunicazione con il sistema informatico di AAMS.
- **Bingo nazionale,** in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per il gioco del bingo nazionale e dei relativi messaggi di risposta.
- **Bingo simultaneo intersala,** in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per il gioco del bingo simultaneo intersala e dei relativi messaggi di risposta.
- **Bingo accumulato intersala,** in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per il gioco del bingo accumulato intersala e dei relativi messaggi di risposta.
- **Bingo elettronico** in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per il gioco del bingo elettronico e dei relativi messaggi di risposta.
- **Funzioni di servizio,** in cui si illustra la sintassi specifica di ogni singolo messaggio che il sistema informatico integrato della sala o sala-master deve trasmettere al sistema informatico di AAMS per le funzioni di servizio e dei messaggi di risposta.
- **Segnalazioni di errore,** in cui si illustra la sintassi specifica dei messaggi di risposta trasmessi dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato di sala o sala-master, in caso di errore.

1. MODALITÀ DI COMUNICAZIONE E TIPOLOGIA DI DATI

Il colloquio tra il sistema informatico integrato di sala ed il sistema informatico di AAMS avviene con due modalità di comunicazione:

- **Multicast,** quando il messaggio è trasmesso dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato di sala;
- **HTTP,** quando il messaggio è trasmesso dal sistema informatico integrato di sala al sistema informatico di AAMS.

Il contenuto di ciascun messaggio è costituito da un insieme di byte (stream), codificati in formato ASCII, la cui composizione deve seguire le regole di sintassi descritte nel presente documento.

I campi che costituiscono il messaggio contengono le seguenti tipologie di dati:

- numeri interi: contenuti in una sequenza di byte (se il valore del dato è minore di 256 si utilizza 1 byte, se il valore è da 256 a 65535 si utilizzano 2 byte, etc.). Si precisa che i campi numerici che contengono valori monetari devono essere sempre espressi in centesimi di Euro.
- caratteri: un carattere è contenuto in 1 byte. Si specifica che i byte che non sono valorizzati assumono il valore = "-" (trattino) per ogni byte, fino a coprire la lunghezza del campo. Questa preelaborazione richiede di appendere dei byte extra (padding) al valore reale poiché è necessario ottenere una lunghezza in byte complessiva uguale al valore massimo del campo carattere.

I byte devono essere valorizzati partendo da sinistra, ad esempio se il campo codice sala è composto di 4 byte carattere e deve essere inviato il codice sala 59, il valore da scrivere risulta essere:

- '59--'.

I caratteri ammessi risultano essere:

- "0123456789";
- "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ-_";
- "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz".

I campi carattere non possono contenere all'interno dei byte valorizzati il carattere '-' (trattino).

1.1 TIPOLOGIA E CARATTERISTICHE DEI MESSAGGI

Sono previsti 5 tipi di messaggio:

- fase di apertura del colloquio;
- fase di chiusura del colloquio;
- multicast;
- operazioni di gioco;
- operazioni di servizio.

Ogni messaggio è costituito da due parti di dimensioni variabili in base al tipo di messaggi ed alla tipologia di gioco:

- Header: contiene i dati necessari all'individuazione del tipo di messaggio, nonché del sistema che lo ha inviato.
- Body: contiene i dati che connotano la specifica richiesta o comunicazione presente nel messaggio.

L'header per ciascun tipo di messaggio è di lunghezza fissa.

Il body ha una dimensione variabile, secondo la richiesta o la comunicazione che si effettua da o verso il sistema informatico integrato di sala. Tale dimensione è specificata nell'apposito campo dell'header (lunghezza del body).

Alcuni body sono composti da campi ripetuti, in tal caso i blocchi di campi soggetti a ciclicità vengono evidenziati in corsivo.

1.2 CARATTERISTICHE DEI MESSAGGI IN MULTICAST

Il sistema informatico di AAMS, per comunicare simultaneamente con i sistemi informatici integrati delle sale, invia messaggi in multicast. I messaggi sono utilizzati esclusivamente nei giochi del bingo nazionale e del bingo elettronico.

N.B.: Per tutti i messaggi multicast ricevuti dal sistema informatico integrato, deve essere trasmessa una notifica di ricezione al sistema informatico di AAMS.

Descrizione dell'header

L'header ha una lunghezza di 14 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPO	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id gioco	1	Carattere	Identificativo della tipologia di gioco
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione di gioco
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita in gioco
Id messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio per la descrizione funzionale
Progressivo notifica	2	Numerico	Identificativo del progressivo del messaggio multicast per il controllo dell'avvenuta ricezione
Lunghezza body	2	Numerico	Numero di byte del body

Id gioco :

Identifica il tipo di gioco ed assume i seguenti valori :

- **N** = nazionale;
- **E** = elettronico.

Id sessione

Identifica la sessione di gioco durante la quale è scambiato il messaggio, esso è composto da 5 byte suddivisi nel seguente modo :

- I primi 2 byte indicano il progressivo del giorno all'interno dell'anno. Il primo gennaio, è valorizzato con 1, il primo febbraio con 32, 25 settembre con 268. Devono altresì essere gestiti gli anni bisestili (in questo caso il 25 settembre con 269).
- 2 byte indicano l'anno in formato 'AAAA'.
- 1 byte indica la sessione di gioco in progressione cronologica nell'ambito della giornata di gioco per ciascuna tipologia di gioco. La prima sessione della giornata, per ogni tipo di gioco è la 1, la seconda 2, etc.

Id partita

Identifica la partita in gioco durante la quale è scambiato il messaggio. È composto di 2 byte che indicano la partita di gioco ed assume valori in progressione cronologica nella sessione. La prima partita della prima sessione della giornata di

gioco, per ogni tipo di gioco sarà la 1, la seconda la 2; la prima partita della seconda sessione di gioco sarà la 1, la seconda la 2, ecc.

Id messaggio

Identifica il tipo di messaggio contenuto nel body secondo le seguenti convenzioni:

Identificativo	Descrizione
100	Stato partita
101	Invio numeri
102	Montepremi
103	Vincita
104	Stato sessione
105	Invio numeri rimanenti – SOLO NEL BINGO NAZIONALE
106	Vincita Bingo di sala – SOLO NEL BINGO ELETTRONICO
107	Invio totale delle sale mancanti alla chiusura della partita
108	Verifica cartelle vincenti
109	Assegnazione dei premi di prima categoria

Progressivo notifica

Identifica il progressivo attribuito al messaggio. I messaggi inviati in multicast richiedono una risposta da parte del destinatario che confermi l'avvenuta ricezione (acknowledge). In tale risposta, inviata con apposito messaggio (vedi cap. 5, Id messaggio 4), deve essere indicato il progressivo notifica in modo da poter associare l'acknowledge al messaggio cui si riferisce.

Lunghezza del body

Contiene il numero di byte che costituiscono il body.

Descrizione del body

La descrizione del body relativo ad ogni messaggio è contenuta nei capitoli successivi.

1.3 CARATTERISTICHE DEI MESSAGGI HTTP

Il sistema informatico integrato per comunicare con il sistema informatico di AAMS, invia messaggi tramite connessione su protocollo http.

Il sistema informatico di AAMS invia sempre un messaggio di risposta.

Si specifica che i messaggi di risposta del sistema informatico di AAMS, hanno lo stesso header fatta eccezione per il campo 'lunghezza del body' del messaggio di richiesta.

Descrizione dell'header

L'header ha una lunghezza di 18 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala o della sala-master(in caso di tipologia intersala)
Id messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio per la descrizione funzionale.
Id gioco	1	Carattere	Identificativo della tipologia di gioco. Vedi Tabella A
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione di gioco. Vedi capitolo 1.2
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita in gioco. Vedi capitolo 1.2
Lunghezza body	4	Numerico	Numero di byte del body

Tabella A: identificativi del gioco

Id gioco	Descrizione
N	bingo nazionale
E	bingo elettronico
S	bingo simultaneo intersala
A	bingo accumulato intersala
T	Generico

Descrizione del body

La descrizione del body relativo ad ogni messaggio è contenuta nei capitoli successivi.

2. APERTURA DEL COLLOQUIO

Per iniziare lo scambio di messaggi dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS deve esserci una fase iniziale di autenticazione. Tale fase è gestita inviando un messaggio http contenente nel body una parte relativa ad uno USER NAME (nome univoco per ogni sala) ed una PASSWORD (che la sala può modificare). La fase di autenticazione permette al sistema informatico integrato lo scambio di messaggi e quindi la partecipazione al gioco.

A seguito dell'operazione di autenticazione, i sistemi informatici integrati riceveranno una risposta HTTP nel cui header sono contenuti i cookie di autenticazione e di sessione. Tali cookie, necessari per mantenere il contesto di sicurezza e di sessione, dovranno essere inviati ad ogni richiesta HTTP successiva affinché il sistema informatico integrato sia riconosciuto come precedentemente autenticato.

Per la modifica della PASSWORD dovranno essere inseriti tutti e quattro i campi del body (USER NAME, PASSWORD, NUOVA PASSWORD, CONFERMA NUOVA PASSWORD). Una volta effettuata l'autenticazione essa avrà durata per tutta la giornata di gioco, salvo esplicita disconnessione da parte del sistema informatico integrato della sala.

Descrizione dell'header

L'header ha una lunghezza di 12 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala o della sala master (in caso di tipologia intersala)
Id messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio per la descrizione funzionale. In tal caso assume valore = 1 (uno)
Giornata di gioco	2	Numerico	Numero progressivo nell'anno della giornata di gioco
Anno	2	Numerico	Anno della giornata di gioco in formato 'AAAA'
Lunghezza body	2	Numerico	Numero di byte del body

CONNESSIONE DEL SISTEMA INFORMATICO INTEGRATO - (ID MESSAGGIO 1)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione per la partecipazione al gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 64 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
User name	16	Carattere	Identificativo univoco della sala per l'autenticazione, è il codice fiscale del concessionario o di un utente delegato
Password	16	Carattere	Identificativo segreto di autenticazione della sala. Devono essere necessariamente valorizzati tutti e 16 i byte
Nuova password	16	Carattere	Nuovo identificativo segreto di autenticazione della sala. In caso di semplice autenticazione senza cambio password valorizzare come precedentemente menzionato nel capitolo 1 (campi carattere)
Conferma nuova password	16	Carattere	Conferma della nuova password. In caso di semplice autenticazione senza cambio password valorizzare come precedentemente menzionato nel capitolo 1 (campi carattere)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta in merito alla richiesta di autenticazione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 53 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Esito autorizzazione	1	Numerico	Indica se l'autorizzazione è andata a buon fine, in caso positivo assume valore=0(zero)
Esito cambio password	1	Numerico	Indica se il cambio password è andato a buon fine, in caso positivo assume valore=0(zero).Nel caso non sia valorizzato nella richiesta il campo 'cambio password' il valore è =1 (uno)
Nuovo palinsesto	1	Numerico	Indica se presente un nuovo palinsesto non ancora richiesto, in tal caso il valore è = 1, altrimenti è = 0
Segnalazione di servizio	50	Carattere	Comunica al sistema informatico integrato una comunicazione di servizio da parte di AAMS

3. CHIUSURA DEL COLLOQUIO

Il sistema informatico integrato di sala per terminare lo scambio di messaggi con il sistema informatico di AAMS deve inviare i seguenti messaggi HTTP:

- richiesta rendiconto contabile della giornata;
- chiusura collegamento.

La fase di chiusura termina la possibilità di scambiare messaggi tra i due sistemi.

Descrizione dell'header

L'header dei messaggi della fase di chiusura del colloquio ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Id messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio per la descrizione funzionale. Vedi Tabella B
Lunghezza body	2	Numerico	Numero di byte del body

Tabella B: riassuntiva dei identificativi del messaggio

Id messaggio	Descrizione
10000	Chiusura collegamento
200	Richiesta rendiconto contabile della giornata

RICHIESTA RENDICONTO CONTABILE GIORNATA - (ID MESSAGGIO 200)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta delle informazioni contabili relative alla singola giornata di gioco. **Tale richiesta deve essere effettuata alla fine della giornata di gioco.**

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 4 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giornata di gioco	2	Numerico	Numero progressivo nell'anno della giornata di gioco
Anno	2	Numerico	Anno della giornata di gioco in formato 'AAAA'

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta alla richiesta di rendiconto contabile della giornata.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giornata di gioco	2	Numerico	Numero progressivo nell'anno della giornata di gioco
Anno	2	Numerico	Anno della giornata di gioco in formato 'AAAA'
Ora rendiconto	1	Numerico	Ora rendiconto in formato 0 – 23
Minuti rendiconto	1	Numerico	Minuti rendiconto in formato 0 - 59
Totale dare	8	Numerico	Somma totale che la sala deve versare per la giornata di gioco
Totale avere	8	Numerico	Somma totale che la sala deve ricevere per la giornata di gioco
Totale giochi	1	Numerico	Totale dei giochi a cui la sala ha partecipato nella giornata di gioco
		Per ogni tipo di gioco	
Id gioco	1	Carattere	Identificativo della tipologia del gioco Tabella A
Totale cartelle vendute	4	Numerico	Totale delle cartelle vendute dalla sala per la tipologia di gioco all'interno della giornata corrente
Totale venduto	8	Numerico	Importo totale di tutte le cartelle vendute dalla sala per la giornata di gioco
Quota montepremi giornata	8	Numerico	Importo lordo che la sala deve versare per la restituzione del montepremi
Quota erario giornata	8	Numerico	Importo che la sala deve versare all'erario per la giornata di gioco
Quota compenso AAMS giornata	8	Numerico	Importo che la sala deve versare ad AAMS per la giornata di gioco

Quota spettante giornata	8	Numerico	Compenso sala
Importo vincite pagate in sala	8	Numerico	Totale importo delle vincite nella giornata pagate in sala
Importo ricevute di vincita emesse	8	Numerico	Totale importo delle ricevute di vincita nella giornata emesse dalla sala

CHIUSURA COLLEGAMENTO - (ID MESSAGGIO 10000)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS la comunicazione di uscita dal gioco. Tale messaggio contiene nel body un USER NAME ed una PASSWORD. In assenza del messaggio di uscita, al termine della giornata, l'operazione sarà effettuata in automatico dal sistema informatico di AAMS.
N.B.:Tale operazione non può essere effettuata se non è stato richiesto il rendiconto contabile.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 32 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
User name	16	Carattere	Identificativo univoco della sala per l'autenticazione, è il codice fiscale del concessionario o di un utente delegato
Password	16	Carattere	Identificativo segreto di autenticazione della sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere alle sale la risposta alla richiesta di uscita dal gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Esito logout	1	Numerico	Indica se l'uscita dal gioco è andata a buon fine, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

4. BINGO NAZIONALE

Nel capitolo viene descritto nello specifico il body di ogni singolo messaggio (http e multicast) e della relativa risposta per la tipologia di gioco bingo nazionale.
Si specifica che tutti i messaggi inviati e le relative risposte nella tipologia di gioco bingo nazionale, hanno nell'header il campo "id gioco" sempre valorizzato a 'N'.

PRENOTAZIONE CARTELLE ELETTRONICHE - (ID MESSAGGIO 2)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il numero di cartelle che intende prenotare per ogni sessione e per ogni partita della giornata di gioco.

In caso di totale delle cartelle richieste superiore al massimo numero di cartelle che si possono assegnare alla sala, verranno inviati i dati delle cartelle assegnabili.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale sessioni	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per le quali si prenotano le cartelle
Per ogni sessione della giornata di gioco vengono ripetuti i seguenti campi			
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui si prenotano le cartelle, vedi capitolo 1.2
Totale partite	1	Numerico	Numero totale delle partite per le quali si prenotano le cartelle
Per ogni partita nella sessione si ripetono i seguenti campi			
Id partita	1	Numerico	Identificativo della partita per cui si prenotano le cartelle, vedi capitolo 1.2
Numero cartelle richieste	2	Numerico	Numero di cartelle richieste per la partita.

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta alla richiesta di prenotazione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice palinsesto	10	Carattere	Identificativo del palinsesto
Totale sessioni per le quali sono state prenotate le cartelle	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per le quali sono state prenotate le cartelle
Per ogni sessione della giornata di gioco vengono ripetuti i seguenti campi			
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui si trasmettono le cartelle, vedi capitolo 1.2
Numero cartelle concesse	4	Numerico	Numero totale delle cartelle concesse per la sessione
Per ogni cartella trasmessa vengono ripetuti i seguenti due campi			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Numeri	1*15	Numerico	Numeri della cartella. Nei primi 5 byte sono contenuti i numeri della prima riga, nei successivi 5 la seconda riga, negli ultimi 5 l'ultima riga.
Totale dei diversi valori facciali	1	Numerico	Numero totale dei prezzi delle cartelle per cui si prenota
Per ogni valore facciale della cartella nella sessione si ripetono i seguenti campi			
Valore facciale cartelle	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella
Totale codice lotto	2	Numerico	Totale dei codici lotto inviati.
Per ogni codice lotto del valore facciale si ripete il seguente campo			
Codice lotto	8	Carattere	Codice lotto delle cartelle

ANNULLAMENTO DELLE CARTELLE PRENOTATE - (ID MESSAGGIO 19)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il lotto di cartelle (precedentemente prenotate e trasmesse) che intende annullare.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giornata di gioco	2	Numerico	Numero progressivo nell'anno della giornata di gioco
Anno	2	Numerico	Anno della giornata di gioco in formato 'AAAA'
Totale sessioni per le quali si annullano le cartelle	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per le quali si annullano le cartelle
Per ogni sessione ove annullare le cartelle vengono ripetuti i seguenti campi			
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui si annullano le cartelle, vedi capitolo 1.2

NB: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta all'annullamento delle cartelle.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA ANNULLAMENTO STAMPA LOTTO CARTELLE ED INVIO NUOVO CODICE DI LOTTO - (ID MESSAGGIO 16)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento di un codice lotto di cartelle precedentemente prenotate ed ottenere un nuovo codice lotto.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

NB: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Il Body ha una lunghezza di 15 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione (vedi capitolo 1.2) per cui si annulla il codice lotto
Valore facciale cartelle	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella di cui si annulla il codice lotto
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto delle cartelle da annullare

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice lotto.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 15 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione (vedi capitolo 1.2) per cui si rilascia il codice lotto cartelle
Valore facciale cartelle	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella di cui si rilascia il codice lotto
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto delle cartelle rilasciato

NOTIFICA RICEZIONE DEI MESSAGGI MULTICAST - (ID MESSAGGIO 4)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione (acknowledge) dei messaggi multicast che conferma la presenza in gioco della sala.

Descrizione del protocollo di comunicazione dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il body ha una lunghezza di 3 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Progressivo messaggio	2	Numerico	Progressivo del messaggio multicast ricevuto
Id messaggio multicast	1	Numerico	Identificativo del messaggio multicast di cui si invia notifica di ricezione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta alla notifica del multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 1).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato l'avvio della sessione e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della sessione.

Tali messaggi vengono segnalati tutti con il messaggio 104, hanno nel body uno campo **stato sessione** che indica il tipo di stato della sessione che si intende comunicare.

In caso di apertura della sessione il campo è valorizzato ad 1.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza fissa di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato sessione	1	Numerico	Identificativo dello stato della sessione
Giorno fine sessione	1	Numerico	Giorno fine sessione in formato 1 .. 31
Mese fine sessione	1	Numerico	Mese fine sessione in formato 1 .. 12
Anno fine sessione	2	Numerico	Anno fine sessione in formato 'AAAA'
Ora fine sessione	1	Numerico	Ora fine sessione (da 0 a 23)
Minuti fine sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario fine sessione (da 0 a 59)
Secondi fine sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario fine sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

SESSIONE SOSPESA O REVOCATA DA AAMS MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 3,4)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato la sospensione o l'annullamento della sessione. Tale messaggio contiene uno stato sessione che assume i seguenti significati :

VALORE	DESCRIZIONE
3	Sessione sospesa
4	Sessione revocata

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato sessione	1	Numerico	Identificativo dello stato della sessione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26.

AVVIAMENTO PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 1)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato l'avvio della partita e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body uno campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di apertura della partita il campo è valorizzato ad 1.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 10 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato della partita, in caso di apertura assume il valore=1 (uno)
Valore facciale cartelle	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella
Giorno fine vendita in locale	1	Numerico	Giorno della data per la fine della vendita in locale delle cartelle in formato 1 .. 31
Mese fine vendita in locale	1	Numerico	Mese della data per la fine della vendita in locale delle cartelle in formato 1 .. 12
Anno fine vendita in locale	2	Numerico	Anno della data per la fine della vendita in locale delle cartelle in formato 'AAAA'
Ora fine vendita in locale	1	Numerico	Ora per la fine della vendita in locale delle cartelle(da 0 a 23)
Minuti fine vendita in locale	1	Numerico	Minuti dell'orario per la fine della vendita in locale delle cartelle(da 0 a 59)
Secondi fine vendita in locale	1	Numerico	Secondi dell'orario per la fine della vendita in locale delle cartelle (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

PARTITA SOSPESA O REVOCATA DA AAMS - MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 3,4)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato la sospensione o l'annullamento della partita.

Tale messaggio contiene uno stato partita che assume i seguenti significati:

VALORE	DESCRIZIONE
3	Partita sospesa
4	Partita revocata

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato della partita.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

CHIUSURA DELLA VENDITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 2)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato la chiusura della vendita in sala e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body un campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di chiusura della vendita il campo è valorizzato a 2.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato della partita
Giorno fine trasmissione venduto	1	Numerico	Giorno della data per la fine della trasmissione delle cartelle vendute in formato 1 .. 31

Mese fine trasmissione venduto	1	Numerico	Mese della data per la fine della trasmissione delle cartelle vendute in formato 1 .. 12
Anno fine trasmissione venduto	2	Numerico	Anno della data per la fine della trasmissione delle cartelle vendute in formato 'AAAA'
Ora fine trasmissione venduto	1	Numerico	Ora per la fine della trasmissione delle cartelle vendute (da 0 a 23)
Minuti fine trasmissione venduto	1	Numerico	Minuti dell'orario per la fine della trasmissione delle cartelle vendute (da 0 a 59)
Secondi fine trasmissione venduto	1	Numerico	Secondi dell'orario per la fine della trasmissione delle cartelle vendute (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

INVIO VENDUTO CARTELLE - (ID MESSAGGIO 3)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le cartelle vendute.

In caso di rettifica del venduto si deve inviare un nuovo messaggio entro il tempo previsto per la trasmissione del venduto. Il nuovo messaggio (se corretto) annulla e sostituisce il precedente.

La vendita in ogni partita deve iniziare sempre dalla prima del lotto prenotato.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il body ha una lunghezza di 24 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Progressivo cartella inizio venduto	4	Numerico	Identificativo del progressivo della prima cartella venduta
Codice lotto cartella iniziale	8	Carattere	Codice lotto della prima cartella venduta
Progressivo cartella fine venduto	4	Numerico	Identificativo del progressivo dell'ultima cartella venduta
Codice lotto cartella finale	8	Carattere	Codice lotto dell'ultima cartella venduta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il montepremi del bingo di sala in risposta alla richiesta di vendita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Montepremi del bingo di sala	8	Numerico	Montepremi del bingo di sala espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro

INVIO MONTEPREMI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 102)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato i montepremi della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 39 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale sale	2	Numerico	Numero totale delle sale partecipanti
Totale cartelle	4	Numerico	Numero totale delle cartelle vendute nella partita

Montepremi cinquina	8	Numerico	Montepremi cinquina espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Montepremi bingo	8	Numerico	Montepremi bingo espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Montepremi bingo accumulato	8	Numerico	Montepremi bingo accumulato espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Progressivo di estrazione del bingo accumulato	2	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione entro il quale viene effettuato il bingo accumulato
Giorno inizio estrazione	1	Numerico	Giorno previsto inizio estrazione in formato 1 .. 31
Mese inizio estrazione	1	Numerico	Mese previsto inizio estrazione in formato 1 .. 12
Anno inizio estrazione	2	Numerico	Anno previsto inizio estrazione in formato 'AAAA'
Ora inizio estrazione	1	Numerico	Ora prevista inizio estrazione (da 0 a 23)
Minuti inizio estrazione	1	Numerico	Minuti dell'orario previsto inizio estrazione (da 0 a 59)
Secondi inizio estrazione	1	Numerico	Secondi dell'orario previsto inizio estrazione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

INVIO DEI NUMERI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 101)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato i numeri estratti della partita.

Descrizione del protocollo di comunicazione dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Numero estratto	1	Numerico	Ultimo numero estratto
Progressivo estratto	1	Numerico	Identificativo dell'ultimo progressivo di estrazione

Per ogni numero estratto escluso l'ultimo vengono ripetuti i seguenti campi

Numero estratto	1	Numerico	numero estratto
Progressivo estratto	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

INVIO BLOCCO ESTRAZIONE - (ID MESSAGGIO 8)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il blocco temporaneo dell'estrazione per verifica vincita.

Non è previsto un flusso di byte per il body, il messaggio è composto solo dall'header.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta in merito al blocco della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

PARTITA BLOCCATA PER CONFERMA VINCITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 6,7)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato lo stato di attesa di conferma della vincita a seguito di una comunicazione di vincita. Tale messaggio contiene uno stato partita che assume i seguenti valori :

VALORE	DESCRIZIONE
6	Partita bloccata per conferma cinquina
7	Partita bloccata per conferma bingo

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 5 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato della partita.
Codice Sala	4	Carattere	Identificativo della sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

INVIO CONFERMA DI VINCITA PREMIO DI PRIMA CATEGORIA - (ID MESSAGGIO 9)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le presunte cartelle vincenti della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita da verificare Tabella C
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle trasmesse per la verifica della vincita
Per ogni cartella vincente vengono ripetuti i seguenti campi			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
Codice lotto	8	Carattere	Identificativo del codice di lotto della cartella

Tabella C : Codifica tipo di vincita

VALORE	DESCRIZIONE
1	Cinquina
2	Bingo
3	Bingo accumulato

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta in merito alla verifica della cartella.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso di vincita assume il valore = 0 (zero)

VERIFICA CARTELLE VINCENTI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 108).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito del controllo delle cartelle per la vincita di uno dei premi del bingo.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Totale cartelle vincenti	1	Numerico	Totale delle cartelle della sala
Per ogni cartella vincitrice della sala si ripetono i seguenti campi			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Per ognuno dei 15 numeri della cartella vengono ripetuti i seguenti campi (I numeri dal primo al quinto rappresentano la prima riga, i successivi 5 la seconda e gli ultimi 5 la terza)			
Numeri cartella	1	Numerico	Numero della cartella
Esito	1	Numerico	Indica se il numero è stato estratto ed assume il valore = 0 (zero) se non è ancora estratto, valore = 1 (uno) se il numero è già estratto.

VINCITA CONSEGUITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 103).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'avvenuta vincita di uno dei premi del bingo.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body è di lunghezza variabile in funzione del numero di cartelle vincenti contemporaneamente. Il primo campo, tipologia vincita, ed il secondo, ammontare vincita, vengono riportati una unica volta. La successione dei campi seguenti viene ripetuta per tante volte quante sono le cartelle vincenti.

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita
Totale sale che hanno effettuato la vincita	1	Numerico	Totale sale che hanno effettuato la vincita
Per ogni sala vincitrice si ripetono i seguenti campi			
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Totale cartelle vincenti	1	Numerico	Totale delle cartelle vincenti della sala
Per ogni cartella vincitrice della sala si ripetono i seguenti campi			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Numeri vincenti	1 * 15	Numerico	Numeri con i quali è stato effettuata la vincita. Se la vincita è di tipo cinquina, vengono valorizzati solo i primi 5, gli altri avranno valore 0

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

RIPRESA DELLA PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 8)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la ripresa della partita a seguito di una vincita del premio relativo alla cinquina e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body un campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di ripresa della partita il campo è valorizzato a 8.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato partita

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

ANNULLAMENTO DELLA PARTITA PER AVVENUTA MANCANZA DEL QUORUM. MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 9)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'annullamento della partita a seguito

della mancanza del numero minimo di sale connesse al sistema informatico di AAMS nella partita e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body un campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di annullamento della partita per mancanza del quorum il campo è valorizzato a 9.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato partita

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

INVIO NUMERI RIMANENTI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 105)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato i numeri rimanenti della partita per la prosecuzione in sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body è costituito da 1 byte che indica il totale dei numeri da inviare e da una sequenza di 2 byte, ripetuti per tante volte quanti sono i numeri rimanenti da inviare

(ossia dal progressivo in cui si è verificato il bingo fino alla novantesima estrazione).

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Durata estrazione	2	Numerico	Tempo limite per la gestione dell'estrazione e l'invio del bingo di sala espresso in secondi
Totale dei numeri rimanenti	1	Numerico	Totale dei numeri rimanenti
Per ogni numero estratto vengono ripetuti i seguenti campi			
Progressivo estratto	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione
Numero estratto	1	Numerico	Numero estratto

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

RICHIESTA DEI NUMERI RIMANENTI PER IL BINGO DI SALA - (ID MESSAGGIO 34)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS, per richiedere i numeri rimanenti della partita per la prosecuzione in sala in caso di mancata ricezione del messaggio multicast "invio dei numeri rimanenti" (ID MESSAGGIO 105).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Non è previsto un flusso di byte per il body, il messaggio è composto solo dall'header.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato i numeri rimanenti della partita per la prosecuzione in sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Ora fine estrazione	1	Numerico	Ora fine della gestione dell'estrazione e l'invio del bingo di sala
Minuti fine estrazione	1	Numerico	Minuti dell'orario fine della gestione dell'estrazione e l'invio del bingo di sala
Secondi fine estrazione	1	Numerico	Secondi dell'orario fine della gestione dell'estrazione e l'invio del bingo di sala
Totale dei numeri rimanenti	1	Numerico	Totale dei numeri rimanenti
Per ogni numero estratto vengono ripetuti i seguenti campi			
Progressivo estratto	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione
Numero estratto	1	Numerico	Numero estratto

INVIO TOTALE DELLE SALE MANCANTI PER LA FINE DELLA PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 107)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il numero totale delle sale che stanno terminando la partita per l'assegnazione del bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 2 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale delle sale	2	Numerico	Numero totale delle sale ancora in gioco per il bingo di sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

INVIO DATI BINGO DI SALA - (ID MESSAGGIO 23)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS i dati relativi all'assegnazione della vincita del premio bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato di sala al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Progressivo estratto	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione con il quale è stato effettuato il bingo di sala
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella che ha effettuato la vincita di bingo di sala			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta ai dati del bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'EMISSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 18)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincente vengono ripetuti i seguenti campi			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito della richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

ANNULLAMENTO CODICE STAMPA DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 6)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di annullamento del codice di stampa della ricevuta di vincita. In caso di esito positivo si trasmette un nuovo codice di stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il body ha una lunghezza di 21 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

CHIUSURA DELLA PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 5)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la chiusura della partita e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body un campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di chiusura della partita il campo è valorizzato ad 5.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato partita

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

CHIUSURA DELLA SESSIONE DI GIOCO MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 2)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il messaggio di chiusura della sessione e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della sessione.

Tali messaggi vengono segnalati tutti con il messaggio 104, hanno nel body uno campo **stato sessione** che indica il tipo di stato della sessione che si intende comunicare.

In caso di chiusura della sessione il campo è valorizzato ad 2.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato sessione	1	Numerico	Identificativo dello stato della sessione = 2
Giorno fine sessione	1	Numerico	Giorno previsto fine sessione in formato 1 .. 31
Mese fine sessione	1	Numerico	Mese previsto fine sessione in formato 1 .. 12
Anno fine sessione	2	Numerico	Anno previsto fine sessione in formato 'AAAA'

Ora fine sessione	1	Numerico	Ora prevista fine sessione (da 0 a 23)
Minuti fine sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario previsto fine sessione (da 0 a 59)
Secondi fine sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario previsto fine sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

5. BINGO SIMULTANEO INTERSALA

Nel capitolo viene descritto nello specifico il body di ogni singolo messaggio (http) e della relativa risposta nella categoria bingo simultaneo intersala.
Si specifica che tutti i messaggi inviati e le relative risposte nella categoria bingo simultaneo intersala, hanno nell'header il campo "id gioco" sempre valorizzato a 'S', ed il campo "codice sala" è sempre valorizzato con il codice della sala-master.

PRENOTAZIONE CARTELLE ELETTRONICHE - (ID MESSAGGIO 2)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta di prenotazione delle cartelle di ciascuna sala che partecipa al gioco.

Si precisa che la sala-master deve utilizzare il messaggio anche per la prenotazione delle cartelle della propria sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Totale sessioni	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per le quali si prenotano le cartelle
Per ogni sessione della giornata di gioco vengono ripetuti i seguenti campi			
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui si prenotano le cartelle, vedi capitolo 1.2
Totale partite	1	Numerico	Numero totale delle partite per le quali si prenotano le cartelle
Per ogni partita nella sessione si ripetono i seguenti campi			
Id partita	1	Numerico	Identificativo della partita per cui si prenotano le cartelle, vedi capitolo 1.2
Numero cartelle richieste	2	Numerico	Numero di cartelle richieste per la partita.

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'Header sono valorizzati a 0 (zero).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta alla richiesta di prenotazione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Ora prenotazione cartelle	1	Numerico	Ora prevista prenotazione cartelle (da 0 a 23)
Minuti prenotazione cartelle	1	Numerico	Minuti dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Secondi prenotazione cartelle	1	Numerico	Secondi dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Codice palinsesto	10	Carattere	Identificativo del palinsesto
Totale sessioni per cui sono state prenotate le cartelle	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per cui sono state prenotate le cartelle
Per ogni sessione vengono ripetuti i seguenti campi			
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui sono state prenotate le cartelle. Vedi capitolo 1.2
Numero cartelle concesse alla sala	2	Numerico	Numero delle cartelle concesse per la sessione
Per ogni cartella trasmessa vengono ripetuti i seguenti due campi			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Numeri	1*15	Numerico	Numeri della cartella. Nei primi 5 byte sono contenuti i numeri della prima riga, nei successivi 5 la seconda riga, negli ultimi 5 l'ultima riga.
Totale dei diversi valori facciali	1	Numerico	Numero totale dei prezzi delle cartelle per cui si è prenotato
Per ogni valore facciale della cartella nella sessione si ripetono i seguenti campi			
Valore facciale cartelle	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella
Totale codice lotto	2	Numerico	Totale dei codici lotto inviati.
Per ogni codice lotto del valore facciale si ripete il seguente campo			
Codice lotto	8	Carattere	Codice lotto delle cartelle

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'Header sono valorizzati a 0 (zero).

ANNULLAMENTO DELLE CARTELLE PRENOTATE - (ID MESSAGGIO 19)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato di sala-master, per trasmettere ai sistema informatico di AAMS la richiesta di annullamento di cartelle (di una o più sale) precedentemente prenotate.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale sale	2	Numerico	Numero totale delle sale per cui si richiede l'annullamento delle cartelle
	Per ogni sala vengono ripetuti i seguenti campi		
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Totale sessioni	1	Numerico	Numero totale delle sessioni per cui si annullano le cartelle
	Per ogni sessione vengono ripetuti i seguenti campi		
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione per cui si annullano le cartelle. Vedi capitolo 1.2

NB: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'Header sono valorizzati a 0 (zero).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta in merito all'annullamento delle cartelle.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA ANNULLAMENTO STAMPA LOTTO CARTELLE ED INVIO NUOVO CODICE DI LOTTO - (ID MESSAGGIO 16)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di annullamento di un codice lotto di cartelle precedentemente prenotate ed ottenere un nuovo codice di lotto.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

NB: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'Header sono valorizzati a 0 (zero).

Il Body ha una lunghezza di 19 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione (vedi capitolo 1.2) per cui si annulla il lotto cartelle
Valore facciale cartelle	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella di cui si annulla il lotto
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto delle cartelle da annullare

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master il nuovo codice lotto.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 19 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione (vedi capitolo 1.2) per cui si rilascia il lotto cartelle

Valore facciale cartelle	2	Numerico	Prezzo di vendita della cartella di cui si rilascia il codice lotto
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto delle cartelle rilasciate

APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 10)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di apertura della sessione di gioco.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno apertura sessione	1	Numerico	Giorno apertura sessione in formato 1 .. 31
Mese apertura sessione	1	Numerico	Mese apertura sessione in formato 1 .. 12
Anno apertura sessione	2	Numerico	Anno apertura sessione in formato 'AAAA'
Ora apertura sessione	1	Numerico	Ora apertura sessione (da 0 a 23)
Minuti apertura sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario apertura sessione (da 0 a 59)
Secondi apertura sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario apertura sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta alla richiesta di apertura della sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

SESSIONE ANNULLATA - (ID MESSAGGIO 5)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS la sospensione o l'annullamento della sessione.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno annullamento sessione	1	Numerico	Giorno annullamento sessione in formato 1 .. 31
Mese annullamento sessione	1	Numerico	Mese annullamento sessione in formato 1 .. 12
Anno annullamento sessione	2	Numerico	Anno annullamento sessione in formato 'AAAA'
Ora annullamento sessione	1	Numerico	Ora annullamento sessione (da 0 a 23)
Minuti annullamento sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario annullamento sessione (da 0 a 59)
Secondi annullamento sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario annullamento sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'annullamento della sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

AVVIAMENTO PARTITA - (ID MESSAGGIO 20)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'avviamento della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 9 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno avviamento partita	1	Numerico	Giorno avviamento partita in formato 1 .. 31
Mese avviamento partita	1	Numerico	Mese avviamento partita in formato 1 .. 12
Anno avviamento partita	2	Numerico	Anno avviamento partita in formato 'AAAA'
Ora avviamento partita	1	Numerico	Ora avviamento partita (da 0 a 23)
Minuti avviamento partita	1	Numerico	Minuti dell'orario di avviamento partita (da 0 a 59)
Secondi avviamento partita	1	Numerico	Secondi dell'orario di avviamento partita (da 0 a 59)
Durata della vendita in locale	2	Numerico	Durata della vendita delle cartelle in locale, espressa in secondi

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato di sala-master la risposta all'avviamento della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

PARTITA ANNULLATA - (ID MESSAGGIO 13)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento di una partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno annullamento partita	1	Numerico	Giorno annullamento partita in formato 1 .. 31
Mese annullamento partita	1	Numerico	Mese annullamento partita in formato 1 .. 12
Anno annullamento partita	2	Numerico	Anno annullamento partita in formato 'AAAA'
Ora annullamento partita	1	Numerico	Ora annullamento partita (da 0 a 23)
Minuti annullamento partita	1	Numerico	Minuti dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)
Secondi annullamento	1	Numerico	Secondi dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)

partita

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'annullamento della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO VENDUTO CARTELLE - (ID MESSAGGIO 3)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le cartelle vendute di tutte le sale partecipanti.

In caso di rettifica del venduto si deve inviare un nuovo messaggio prima della trasmissione del messaggio "INVIO MONTEPREMI E DATI PARTITA" (ID MESSAGGIO 11). Il nuovo messaggio (se corretto) annulla e sostituisce il precedente.

La vendita in ogni partita per ogni sala deve iniziare sempre dalla prima del lotto prenotato.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Numero sale	2	Numerico	Numero delle sale che hanno venduto cartelle
Per ogni sala che partecipa al gioco vengono ripetuti i seguenti campi			
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Progressivo cartella inizio venduto	4	Numerico	Identificativo del progressivo della prima cartella venduta

Codice lotto cartella iniziale	8	Carattere	Codice lotto della prima cartella venduta
Progressivo cartella fine venduto	4	Numerico	Identificativo del progressivo dell'ultima cartella venduta
Codice lotto cartella finale	8	Carattere	Codice lotto dell'ultima cartella venduta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la convalida delle cartelle vendute.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO MONTEPREMI E DATI PARTITA - (ID MESSAGGIO 11)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS i dati sui montepremi di prima categoria e sul premio del bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Montepremi cinquina	8	Numerico	Montepremi cinquina espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Montepremi bingo	8	Numerico	Montepremi bingo espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Montepremi bingo accumulato	8	Numerico	Montepremi bingo accumulato espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro

Progressivo di estrazione del bingo accumulato	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione entro il quale viene effettuato il bingo accumulato
Numero sale	2	Numerico	Numero delle sale partecipanti
Per ogni sala che partecipa al gioco vengono ripetuti i seguenti campi			
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Montepremi bingo di sala	8	Numerico	*Montepremi del bingo di sala espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro*

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la convalida del montepremi.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	**NUMERO BYTE**	**TIPO**	**DESCRIZIONE**
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA SEQUENZA NUMERI IN CASO DI ESTRAZIONE CON MODALITÀ INFORMATICA - (ID MESSAGGIO 12)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta dei 90 (novanta) numeri da estrarre.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

In questo caso il Body non è valorizzato.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master i 90 (novanta) numeri da estrarre.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	**NUMERO BYTE**	**TIPO**	**DESCRIZIONE**
	Per ognuno dei 90 numeri estratti vengono ripetuti i seguenti campi		
Progressivo estratto	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione
Numero estratto	1	Numerico	Numero estratto

INVIO NUMERO ESTRATTO IN CASO DI ESTRAZIONE CON MACCHINA ESTRATTRICE - (ID MESSAGGIO 15)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS ogni numero estratto con relativo progressivo di estrazione in caso di estrazione con macchina estrattrice.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 2 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	**NUMERO BYTE**	**TIPO**	**DESCRIZIONE**
Numero estratto	1	Numerico	Numero estratto
Progressivo estratto	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della registrazione del numero estratto della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	**NUMERO BYTE**	**TIPO**	**DESCRIZIONE**
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

VERIFICA ED ASSEGNAZIONE VINCITA - (ID MESSAGGIO 14)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS i dati necessari per la verifica delle vincite.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita da verificare. Vedi Tabella D
Totale delle sale vincitrici	1	Numerico	Numero totale delle sale vincitrici
Per ogni sala vincente vengono ripetuti i seguenti campi			
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Totale dei numeri estratti	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione al momento della vincita
Totale cartelle	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincente si ripete il seguente campo			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Codice lotto	8	Carattere	Codice lotto della cartella

Tabella D : tipologia di vincita da verificare

Codice	Descrizione
1	cinquina
2	bingo
3	bingo accumulato
4	bingo di sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la registrazione e la convalida della vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO MESSAGGIO DI MANCANZA DI COLLEGAMENTO DI UNA SALA ALLA PARTITA - (ID MESSAGGIO 17)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la mancanza di collegamento con una sala partecipante alla partita e disconnessa dopo la fase di vendita delle cartelle.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno mancanza collegamento	1	Numerico	Giorno mancanza collegamento alla partita in formato 1 .. 31
Mese mancanza collegamento	1	Numerico	Mese mancanza collegamento alla partita in formato 1 .. 12
Anno mancanza collegamento	2	Numerico	Anno mancanza collegamento alla partita in formato 'AAAA'
Ora mancanza collegamento	1	Numerico	Ora mancanza collegamento alla partita (da 0 a 23)
Minuti mancanza collegamento	1	Numerico	Minuti dell'orario mancanza collegamento alla partita (da 0 a 59)
Secondi mancanza Collegamento	1	Numerico	Secondi dell'orario mancanza collegamento alla partita (da 0 a 59)
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della comunicazione della mancanza di collegamento con una delle sale.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO MESSAGGIO DI ANNULLAMENTO PARTITA PER AVVENUTA MANCANZA DEL QUORUM - (ID MESSAGGIO 22)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento della partita per mancanza del numero minimo di sale connesse alla sala-master nella partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno annullamento partita	1	Numerico	Giorno annullamento partita in formato 1 .. 31
Mese annullamento partita	1	Numerico	Mese annullamento partita in formato 1 .. 12
Anno annullamento partita	2	Numerico	Anno annullamento partita in formato 'AAAA'
Ora annullamento partita	1	Numerico	Ora annullamento partita (da 0 a 23)
Minuti annullamento partita	1	Numerico	Minuti dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)
Secondi annullamento partita	1	Numerico	Secondi dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)
Numero totale delle sale non connesse	1	Numerico	Numero totale delle sale non più connesse al sistema integrato intersala
Per ogni sala che non è più connessa			
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere alla sistema informatico integrato della sala-master l'esito della comunicazione dell'annullamento della partita per mancanza del numero minimo di sale connesse.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'EMISSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 18)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta (da consegnare alla sala che la richiede) della vincita effettuata.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita Tabella E
Totale delle sale	1	Numerico	Numero totale delle sale per cui si invia la ricevuta di vincita
Per ogni sala che invia la ricevuta di vincita vengono ripetuti i seguenti campi			
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincente della sala viene ripetuto il seguente campo			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Tabella E: tipologia vincita da controllare

Identificativo	Descrizione
1	Cinquina
2	bingo simultaneo
3	bingo accumulato

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master (da consegnare alla

sala vincitrice) l'esito della richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 6)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di annullamento del codice di stampa della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 25 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella E
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master il nuovo codice stampa della ricevuta di vincita (da consegnare in caso di sala diversa dalla sala-master alla sala richiedente).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

CHIUSURA PARTITA - (ID MESSAGGIO 21)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la chiusura della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno chiusura partita	1	Numerico	Giorno chiusura partita in formato 1 .. 31
Mese chiusura partita	1	Numerico	Mese chiusura partita in formato 1 .. 12
Anno chiusura partita	2	Numerico	Anno chiusura partita in formato 'AAAA'
Ora chiusura partita	1	Numerico	Ora chiusura partita (da 0 a 23)
Minuti chiusura partita	1	Numerico	Minuti dell'orario chiusura partita (da 0 a 59)
Secondi chiusura partita	1	Numerico	Secondi dell'orario chiusura partita (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta alla chiusura della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

CHIUSURA DELLA SESSIONE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 25)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS la chiusura della sessione di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno chiusura sessione	1	Numerico	Giorno chiusura sessione in formato 1 .. 31
Mese chiusura sessione	1	Numerico	Mese chiusura sessione in formato 1 .. 12
Anno chiusura sessione	2	Numerico	Anno chiusura sessione in formato 'AAAA'
Ora chiusura sessione	1	Numerico	Ora chiusura sessione (da 0 a 23)
Minuti chiusura sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario chiusura sessione (da 0 a 59)
Secondi chiusura sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario chiusura sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della comunicazione di chiusura sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

6. BINGO ACCUMULATO INTERSALA

Nel capitolo viene descritto nello specifico il body di ogni singolo messaggio (http) e della relativa risposta nella categoria bingo accumulato intersala.

Si specifica che, a differenza delle altre tipologie di gioco, le partite all'interno della sessione sono svolte autonomamente nelle sale.

Tutti i messaggi inviati e le relative risposte nella tipologia di gioco bingo accumulato intersala, hanno nell'header :

- il campo "id gioco" sempre valorizzato a '**A**';
- il campo "codice sala" sempre valorizzato con il codice della sala-master;
- il campo "id partita" valorizzato con il progressivo partita della sala, di cui si invia il messaggio, all'interno della sessione (Vedi capitolo 1.2), salvo sia specificato diversamente nel protocollo.

APERTURA DELLA SESSIONE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 10)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'apertura della sessione di gioco.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno apertura sessione	1	Numerico	Giorno apertura sessione in formato 1 .. 31
Mese apertura sessione	1	Numerico	Mese apertura sessione in formato 1 .. 12
Anno apertura sessione	2	Numerico	Anno apertura sessione in formato 'AAAA'
Ora apertura sessione	1	Numerico	Ora apertura sessione (da 0 a 23)
Minuti apertura sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario apertura sessione (da 0 a 59)

Secondi apertura sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario apertura sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'apertura della sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

SESSIONE ANNULLATA - (ID MESSAGGIO 5)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS la sospensione o l'annullamento della sessione.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno annullamento sessione	1	Numerico	Giorno annullamento sessione in formato 1 .. 31
Mese annullamento sessione	1	Numerico	Mese annullamento sessione in formato 1 .. 12
Anno annullamento sessione	2	Numerico	Anno annullamento sessione in formato 'AAAA'

Ora annullamento sessione	1	Numerico	Ora annullamento sessione (da 0 a 23)
Minuti annullamento sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario annullamento sessione (da 0 a 59)
Secondi annullamento sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario annullamento sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'annullamento della sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

AVVIAMENTO PARTITA - (ID MESSAGGIO 20)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'avviamento della partita di ciascuna sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Giorno avviamento partita	1	Numerico	Giorno avviamento partita in formato 1 .. 31
Mese avviamento partita	1	Numerico	Mese avviamento partita in formato 1 .. 12
Anno avviamento	2	Numerico	Anno avviamento partita

partita			in formato 'AAAA'
Ora avviamento partita	1	Numerico	Ora avviamento partita (da 0 a 23)
Minuti avviamento partita	1	Numerico	Minuti dell'orario avviamento partita (da 0 a 59)
Secondi avviamento partita	1	Numerico	Secondi dell'orario avviamento partita (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato di sala-master la risposta alla apertura della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

PARTITA ANNULLATA - (ID MESSAGGIO 13)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento della partita di ciascuna sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il body ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Giorno annullamento partita	1	Numerico	Giorno annullamento partita in formato 1 .. 31

Mese annullamento partita	1	Numerico	Mese annullamento partita in formato 1 .. 12
Anno annullamento partita	2	Numerico	Anno annullamento partita in formato 'AAAA'
Ora annullamento partita	1	Numerico	Ora annullamento partita (da 0 a 23)
Minuti annullamento partita	1	Numerico	Minuti dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)
Secondi annullamento partita	1	Numerico	Secondi dell'orario annullamento partita (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'annullamento della partita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO VENDUTO CARTELLE - (ID MESSAGGIO 3)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le cartelle vendute da ciascuna sala partecipante che ha chiuso la vendita in sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Totale delle serie	1	Numerico	Numero totale delle serie utilizzate nel venduto
	Per ogni serie si ripetono i seguenti campi		
Serie cartelle	10	Carattere	Identificativo della Serie venduta nella partita
Progressivo cartella inizio venduto	4	Numerico	Identificativo del progressivo della prima cartella della serie venduta
Progressivo cartella fine venduto	4	Numerico	Identificativo del progressivo dell'ultima cartella della serie venduta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta in merito alla richiesta di vendita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO MONTEPREMI E DATI PARTITA - (ID MESSAGGIO 11)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le informazioni relative ai montepremi di ciascuna sala partecipante al gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Montepremi	8	Numerico	Montepremi della cinquina

cinquina di sala			della sala espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Montepremi bingo di sala	8	Numerico	Montepremi del bingo di sala espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro
Numero premi di bingo accumulato	1	Numerico	Numero dei premi di bingo accumulato intersala nei quali sarà distribuito il montepremi totale
Per ogni premio bingo accumulato vengono ripetuti i seguenti campi			
Progressivo di estrazione del bingo accumulato	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione entro il quale viene effettuata la vincita del bingo accumulato intersala
Montepremi bingo accumulato	8	Numerico	*Montepremi del bingo accumlato espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro*

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'invio dei dati relativi ai montepremi.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

VERIFICA ED ASSEGNAZIONE VINCITA - (ID MESSAGGIO 14)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS i dati necessari per verificare e validare le vincite di ciascuna sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita da verificare. Vedi Tabella F

Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti trasmesse
	Per ogni cartella vincente vengono ripetuti i seguenti due campi		
Serie cartella	10	Carattere	Serie della cartella
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Totale dei numeri estratti	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione al momento della vincita
	Per ogni numero estratto vengono ripetuti i seguenti campi		
Progressivo di estrazione	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione rispettando la cronologia di estrazione
Numero estratto	1	Numerico	Numero estratto

Tabella F: Codifica tipo di vincita

Codice	Descrizione
1	Cinquina
2	bingo di sala
3	bingo accumulato

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta in merito alla richiesta di verifica vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

AGGIORNAMENTO MONTEPREMI BINGO ACCUMULATO - (ID MESSAGGIO 30)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'aggiornamento del montepremi del bingo accumulato in caso di vincita del premio.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale delle sale	1	Numerico	Numero totale delle sale
	Per ogni sala vengono ripetuti i seguenti campi		
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita in gioco
Numero premi di bingo accumulato	1	Numerico	Numero dei premi di bingo accumulato intersala nei quali sarà distribuito il montepremi totale
	Per ogni premio bingo accumulato vengono ripetuti i seguenti campi		
Progressivo di estrazione del bingo accumulato	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione entro il quale viene effettuata la vincita del bingo accumulato intersala
Montepremi bingo accumulato	8	Numerico	*Montepremi del bingo accumlato espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro*

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta all'aggiornamento del montepremi del bingo accumulato.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'EMISSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 18)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta di vincita del premio accumulato intersala per ogni sala che ha effettuato la vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincente della sala viene ripetuto il seguente campo			
Serie cartella	10	Carattere	Identificativo della serie della cartella
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master il titolo di riscossione (da consegnare alla sala vincitrice) della vincita. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

RICHIESTA ANNULLAMENTO CODICE STAMPA DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 6)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento del codice di stampa della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 26 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Serie cartella	10	Carattere	Identificativo della serie della cartella
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico il nuovo codice stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

INVIO MESSAGGIO DI MANCANZA DI COLLEGAMENTO DI UNA SALA ALLA PARTITA - (ID MESSAGGIO 17)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la mancanza di collegamento con una sala che ha iniziato una partita e disconnessa dopo la fase di vendita delle cartelle.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Giorno mancanza collegamento	1	Numerico	Giorno mancanza collegamento alla partita in formato 1 .. 31
Mese mancanza collegamento	1	Numerico	Mese mancanza collegamento alla partita in formato 1 .. 12
Anno mancanza collegamento	2	Numerico	Anno mancanza collegamento alla partita in formato 'AAAA'
Ora mancanza collegamento	1	Numerico	Ora mancanza collegamento alla partita (da 0 a 23)
Minuti mancanza collegamento	1	Numerico	Minuti dell'orario mancanza collegamento alla partita (da 0 a 59)
Secondi mancanza Collegamento	1	Numerico	Secondi dell'orario mancanza collegamento alla partita (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della comunicazione della mancanza di collegamento con una delle sale.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

CHIUSURA PARTITA - (ID MESSAGGIO 21)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la chiusura della partita di una sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Giorno chiusura partita	1	Numerico	Giorno chiusura partita in formato 1 .. 31
Mese chiusura partita	1	Numerico	Mese chiusura partita in formato 1 .. 12
Anno chiusura partita	2	Numerico	Anno chiusura partita in formato 'AAAA'
Ora chiusura partita	1	Numerico	Ora chiusura partita (da 0 a 23)
Minuti chiusura partita	1	Numerico	Minuti dell'orario chiusura partita (da 0 a 59)
Secondi chiusura partita	1	Numerico	Secondi dell'orario chiusura partita (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master la risposta in merito alla chiusura della partita di una sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

CHIUSURA DELLA SESSIONE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 25)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master per trasmettere al sistema informatico di AAMS la chiusura della sessione di gioco.

N.B.: In questo caso il campo ID PARTITA dell'Header è valorizzato a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno chiusura sessione	1	Numerico	Giorno chiusura sessione in formato 1 .. 31
Mese chiusura sessione	1	Numerico	Mese chiusura sessione in formato 1 .. 12
Anno chiusura sessione	2	Numerico	Anno chiusura sessione in formato 'AAAA'
Ora chiusura sessione	1	Numerico	Ora chiusura sessione (da 0 a 23)
Minuti chiusura sessione	1	Numerico	Minuti dell'orario chiusura sessione (da 0 a 59)
Secondi chiusura sessione	1	Numerico	Secondi dell'orario chiusura sessione (da 0 a 59)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato di sala-master la risposta in merito alla chiusura della sessione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

7. BINGO ELETTRONICO

Nel capitolo viene descritto nello specifico il body di ogni singolo messaggio (http e multicast) e della relativa risposta per la tipologia di gioco bingo elettronico.

Si specifica che tutti i messaggi inviati e le relative risposte nella tipologia di gioco bingo elettronico, hanno nell'header il campo "id gioco" sempre valorizzato a '**E**'.

PRENOTAZIONE CARTELLE - (ID MESSAGGIO 2)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il numero di cartelle che intende prenotare per la giornata di gioco.

Nel caso il totale di cartelle richieste sia superiore al massimo numero di cartelle che si possono assegnare alla sala, verranno inviati i dati delle cartelle assegnabili.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS.

Il Body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Ora prenotazione cartelle	1	Numerico	Ora prenotazione cartelle (da 0 a 23)
Minuti prenotazione cartelle	1	Numerico	Minuti dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Secondi prenotazione cartelle	1	Numerico	Secondi dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Numero Cartelle Richieste	4	Numerico	Numero delle cartelle richieste per la giornata di gioco

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta in merito alla richiesta di prenotazione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Ora prenotazione cartelle	1	Numerico	Ora prenotazione cartelle (da 0 a 23)
Minuti prenotazione cartelle	1	Numerico	Minuti dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Secondi prenotazione cartelle	1	Numerico	Secondi dell'orario prenotazione cartelle (da 0 a 59)
Codice palinsesto	10	Carattere	Identificativo del palinsesto
Numero cartelle concesse	4	Numerico	Numero delle cartelle concesse
Per ogni cartella trasmessa vengono ripetuti i seguenti campi			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Numeri	1*15	Numerico	Numeri della cartella. Nei primi 5 byte sono contenuti i numeri della prima riga, nei successivi 5 la seconda riga, negli ultimi 5 l'ultima riga.

ANNULLAMENTO DELLE CARTELLE PRENOTATE - (ID MESSAGGIO 19)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il lotto di cartelle (precedentemente prenotate e trasmesse) che intende annullare per la giornata di gioco.

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Non è previsto un flusso di byte per il body, il messaggio è composto solo dall'Header.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta in merito all'annullamento delle cartelle.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

APERTURA SESSIONE MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 1).

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

SESSIONE SOSPESA O REVOCATA DA AAMS MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 3,4)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

AVVIAMENTO PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 1)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

PARTITA SOSPESA O REVOCATA DA AAMS MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 3,4)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

INIZIALIZZAZIONE DEL TERMINALE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 26)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS il caricamento iniziale del credito di gioco di uno o più terminali di gioco.

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Numero terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno ricevuto credito di gioco
	Per ogni terminale in cui è stato caricato il credito di gioco		
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Credito di gioco	8	Numerico	Credito di gioco caricato sul terminale

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta al caricamento iniziale del credito di gioco di uno o più terminali di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

AGGIORNAMENTO DEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 27)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'incremento del credito di gioco di un terminale di gioco.

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Numero terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno ricevuto credito di gioco
	Per ogni terminale in cui è stato caricato il credito di gioco		
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Credito di gioco	8	Numerico	Credito di gioco caricato sul terminale

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta all'incremento del credito di gioco di un terminale di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

INVIO VENDUTO CARTELLE - (ID MESSAGGIO 3)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS le cartelle vendute per ciascun terminale.

In caso di rettifica del venduto si deve inviare un nuovo messaggio entro il tempo previsto per la trasmissione del venduto. Il nuovo messaggio (se corretto) annulla e sostituisce il precedente.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Progressivo del bingo di sala	1	Numerico	Identificativo del progressivo di estrazione al quale si effettua il bingo di sala
Numero terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno acquistato cartelle
	Per ogni terminale che ha effettuato vendita		
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Credito di gioco	8	Numerico	Credito di gioco sul terminale prima della vendita
Numero vendite	1	Numerico	Numero di volte che il terminale ha acquistato le cartelle
	Per ogni vendita effettuata dal terminale		
Progressivo cartella inizio venduto	4	Numerico	Identificativo del progressivo della prima cartella venduta
Progressivo cartella fine venduto	4	Numerico	Identificativo del progressivo dell'ultima cartella venduta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta alla trasmissione del venduto. Tale risposta contiene il montepremi del bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Montepremi del bingo di sala	8	Numerico	Montepremi del bingo di sala espresso in centesimi arrotondato per difetto all'unità di euro

CHIUSURA DELLA VENDITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 2)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

INVIO MONTEPREMI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 102)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

INVIO DEI NUMERI MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 101)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

NOTIFICA RICEZIONE DEL MESSAGGIO MULTICAST - (ID MESSAGGIO 4)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

ASSEGNAZIONE DEI PREMI DI PRIMA CATEGORIA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 109).

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'avvenuta vincita di uno dei premi di prima categoria del bingo elettronico.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Durata della gestione della vincita	2	Numerico	Tempo limite per la gestione della vincita
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi tabella G
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita di ogni singola cartella vincente
Totale sale	1	Numerico	Numero totale sale che hanno effettuato la vincita
Per ogni sala vincitrice si ripetono i seguenti campi			
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Numero terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali vincitori
Per ogni terminale vincitore			
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincitrice della sala si ripetono i seguenti campi			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Numeri vincenti	1 * 15	Numerico	Numeri con i quali è stato effettuata la vincita. Se la vincita è di tipo cinquina, vengono valorizzati solo i primi 5, gli altri avranno valore 0

Tabella G : Codifica della tipologia di vincita

VALORE	DESCRIZIONE
1	Cinquina
2	Bingo
3	Bingo accumulato

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26.

ASSEGNAZIONE DEL PREMIO BINGO DI SALA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 106)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato l'assegnazione del premio bingo di sala.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Durata della gestione della vincita	2	Numerico	Tempo limite per la gestione della vincita
Totale sale	2	Numerico	Numero totale delle sale vincitrici
Per ogni sala dove si è effettuata la vincita			
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Importo della vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella
Totale terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno effettuato la vincita
Per ogni terminale dove si è effettuata la vincita			
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Totale delle cartelle	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincente viene ripetuto il seguente campo			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26.

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'ACCREDITO DI VINCITA NEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 28)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione all'accredito della vincita sul credito di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella H, con l'aggiunta dell'identificativo=4 che rappresenta il bingo di sala
Totale terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali vincenti
Per ogni terminale che possiede la cartella vincente			
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Importo accreditato	8	Numerico	Importo del premio accreditati sul credito di gioco

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'autorizzazione all'accredito della vincita sul credito di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'EMISSIONE DELLA RICEVUTA DEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 7)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta del credito di gioco di un terminale. Deve essere inviato, nel caso in cui il credito di gioco del terminale sia superiore agli euro 1000, immediatamente dopo il messaggio di Chiusura del terminale di gioco (ID messaggio 29).

N.B.: In questo caso i campi ID SESSIONE e ID PARTITA dell'header sono valorizzati a 0 (zero).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 18 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Importo del credito di gioco	8	Numerico	Importo residuo del credito di gioco aggiornato all'ultima partita giocata

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'autorizzazione all'emissione della ricevuta del credito di gioco di un terminale. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

RICHIESTA ANNULLAMENTO CODICE STAMPA DELLA RICEVUTA DEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 31)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento della ricevuta del credito di gioco. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 10 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa da annullare
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della ricevuta del credito di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALL'EMISSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 18)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita Tabella H
Numero terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno acquistato cartelle
Per ogni terminale che possiede la cartella vincente			
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Totale delle cartelle	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincente viene ripetuto il seguente campo			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella

Tabella H: Codifica della tipologia di vincita

Identificativo	Descrizione
1	Cinquina
2	Bingo
3	Bingo accumulato

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito della richiesta di autorizzazione all'emissione della ricevuta di vincita. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

ANNULLAMENTO CODICE STAMPA DELLA RICEVUTA DI VINCITA - (ID MESSAGGIO 6)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento del codice di stampa della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della ricevuta.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 7 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella H

Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

CHIUSURA DELLA PARTITA MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 100, STATO PARTITA 5)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la chiusura della partita ed il tempo a disposizione del giocatore per scegliere se proseguire il gioco o ritirare il credito di gioco e fa parte dei messaggi che indicano lo stato della partita.

Tali messaggi vengono identificati tutti con il messaggio 100, hanno nel body uno campo **stato partita** che indica il tipo di stato della partita che si intende comunicare.

In caso di chiusura della partita il campo è valorizzato ad 5.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il body ha una lunghezza di 3 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Stato partita	1	Numerico	Identificativo dello stato partita
Durata gestione dell'uscita dal gioco	2	Numerico	Tempo limite per la gestione dell'uscita dal gioco espresso in secondi

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la notifica di ricezione del messaggio multicast .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Vedi ID MESSAGGIO 4, pagina 26

CHIUSURA DEL TERMINALE DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 29)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la chiusura di uno o più terminali di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale dei terminali	2	Numerico	Numero totale dei terminali di cui si effettua la chiusura
Per ogni terminale di cui si effettua la chiusura viene ripetuto il seguente campo			
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato la risposta alla chiusura di uno o più terminali di gioco.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 1 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice esito	1	Numerico	Codice esito, in caso positivo assume il valore = 0 (zero)

CHIUSURA DELLA SESSIONE MESSAGGIO IN MULTICAST - (ID MESSAGGIO 104, STATO SESSIONE 2)

I Body del messaggio inviato e della relativa risposta sono gli stessi del bingo nazionale.

8. FUNZIONI DI SERVIZIO

DESCRIZIONE DELL'HEADER

L'header, da utilizzare per tutti i messaggi HTTP delle funzioni di servizio, ha una lunghezza di 11 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice sala	4	Carattere	Codice identificativo della sala
Id messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio per la descrizione funzionale . Vedi Tabella I
Id gioco	1	Carattere	Identificativo della tipologia di gioco Tabella A
Lunghezza body	4	Numerico	Numero di byte del body

Tabella I: riassuntiva degli identificativi del messaggio

Id messaggio	Descrizione
24	Richiesta di palinsesto AAMS
32	Richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita
33	Annullamento codice di stampa della richiesta di riscossione
35	Richiesta di autorizzazione alla riscossione del credito di gioco
36	Annullamento codice di stampa della richiesta di riscossione del credito di gioco

RICHIESTA DEL PALINSESTO AAMS DEL BINGO NAZIONALE - (ID MESSAGGIO 24)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta del palinsesto del bingo nazionale.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'N' (bingo nazionale).

Descrizione del body dal sistema informatico di sala al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Giorno di inizio palinsesto	1	Numerico	Giorno di inizio del palinsesto richiesto in formato 1 .. 31

Mese di inizio palinsesto	1	Numerico	Mese di inizio palinsesto richiesto in formato 1 .. 12
Anno di inizio palinsesto	2	Numerico	Anno di inizio palinsesto richiesto in formato 'AAAA'
Giorno di fine palinsesto	1	Numerico	Giorno di fine del palinsesto richiesto in formato 1 .. 31
Mese di fine palinsesto	1	Numerico	Mese di fine palinsesto richiesto in formato 1 .. 12
Anno di fine palinsesto	2	Numerico	Anno di fine palinsesto richiesto in formato 'AAAA'

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato il palinsesto del bingo nazionale del periodo di riferimento richiesto.

Descrizione del body dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale Giorni di gioco	1	Numerico	Numero totale delle giornate di gioco del mese di riferimento
Per ogni giornata di gioco vengono ripetuti i seguenti i campi			
Giorno	1	Numerico	Giorno di riferimento nel formato 1 .. 31
Mese	1	Numerico	Mese in formato 1 .. 12
Anno	2	Numerico	Anno in formato 'AAAA'
Codice palinsesto	10	Carattere	Identificativo del palinsesto
Numero di sessioni del giorno di riferimento	1	Numerico	Numero totale delle sessioni di gioco del giorno di riferimento
Per ogni sessione del giorno vengono ripetuti i seguenti i campi			
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione. Vedi capitolo 1.2
Ora inizio sessione	1	Numerico	Ora di inizio della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 – 23
Minuti dell'orario di inizio sessione	1	Numerico	Minuti di inizio della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 - 59
Ora fine sessione	1	Numerico	Ora di fine della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 – 23
Minuti dell'orario di fine sessione	1	Numerico	Minuti di fine della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 - 59

Totale delle partite della sessione	1	Numerico	Numero totale delle partite della sessione
Per ogni partita della sessione vengono ripetuti i seguenti i campi			
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita. Vedi capitolo 1.2
Valore facciale	2	Numerico	Prezzo di vendita delle cartelle per la partita
Durata della vendita	2	Numerico	Durata della vendita delle cartelle, espressa in secondi

RICHIESTA DEL PALINSESTO AAMS DEL BINGO ELETTRONICO - (ID MESSAGGIO 24)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta del palinsesto del bingo elettronico.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'E' (bingo elettronico).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body del messaggio inviato è lo stesso del bingo nazionale.

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per trasmettere al sistema informatico integrato il palinsesto del bingo elettronico del periodo di riferimento.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Totale Giorni della sessione di gioco	1	Numerico	Numero totale delle giornate di gioco del mese di riferimento
Per ogni giornata di gioco del mese vengono ripetuti i seguenti campi			
Giorno	1	Numerico	Giorno nel formato 1 .. 31
Mese	1	Numerico	Mese nel formato 1 .. 12

Anno	2	Numerico	Anno nel formato 'AAAA'
Codice palinsesto	10	Carattere	Identificativo del palinsesto
Totale sessioni del giorno di riferimento	1	Numerico	Numero totale delle sessioni del giorno di riferimento
Per ogni sessione del giorno vengono ripetuti i seguenti i campi			
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione. Vedi capitolo 1.2
Ora inizio sessione	1	Numerico	Ora di inizio della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 - 23
Minuti dell'orario di inizio sessione	1	Numerico	Minuti di inizio della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 – 59
Ora fine sessione	1	Numerico	Ora di fine della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 – 23
Minuti dell'orario di fine sessione	1	Numerico	Minuti di fine della sessione di gioco del giorno di riferimento in formato 0 – 59
Valore facciale	2	Numerico	Prezzo di vendita delle cartelle per la partita
Durata della vendita	2	Numerico	Durata della vendita delle cartelle, espressa in secondi

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALLA RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA DEL BINGO NAZIONALE - (ID MESSAGGIO 32)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'N' (bingo nazionale).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore

Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincente vengono ripetuti i seguenti campi			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito della richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICHIESTA DI RISCOSSIONE DEL BINGO NAZIONALE - (ID MESSAGGIO 33)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di annullamento del codice di stampa della richiesta di riscossione. In caso di esito positivo si trasmette un nuovo codice di stampa della richiesta di riscossione.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'N' (bingo nazionale).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita

Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella C
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincente vengono ripetuti i seguenti campi			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALLA RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA DEL BINGO SIMULTANEO INTERSALA - (ID MESSAGGIO 32)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'S' (bingo simultaneo intersala).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita Tabella E
Totale delle sale	1	Numerico	Numero totale delle sale per cui si invia la ricevuta di vincita
Per ogni sala che invia la ricevuta di vincita vengono ripetuti i seguenti campi			
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincente della sala viene ripetuto il seguente campo			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICHIESTA DI RISCOSSIONE DEL BINGO SIMULTANEO INTERSALA - (ID MESSAGGIO 33)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di

annullamento del codice di stampa della richiesta di riscossione. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'S' (bingo simultaneo intersala).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 156 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella E
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Codice lotto	8	Carattere	Codice del lotto della cartella vincente
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master il nuovo codice stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della ricevuta

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALLA RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA DEL BINGO ACCUMULATO INTERSALA - (ID MESSAGGIO 32)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS la richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita del premio accumulato intersala.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'A' (bingo accumulato intersala).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Totale delle cartelle vincenti	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincente della sala viene ripetuto il seguente campo			
Serie cartella	10	Carattere	Identificativo della serie della cartella
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato della sala-master l'esito della richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICHIESTA DI RISCOSSIONE DEL BINGO ACCUMULATO INTERSALA - (ID MESSAGGIO 33)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato della sala-master, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento del codice di stampa della richiesta di riscossione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'A' (bingo accumulato intersala).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 149 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Codice sala	4	Carattere	Identificativo della sala per cui si richiede l'annullamento della ricevuta
Serie cartella	10	Carattere	Identificativo della serie della cartella
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico il nuovo codice stampa della ricevuta di vincita.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALLA RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA DEL BINGO ELETTRONICO - (ID MESSAGGIO 32)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'E' (bingo elettronico).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita Tabella H
Numero terminali	1	Numerico	Numero totale dei terminali che hanno acquistato cartelle
Per ogni terminale che possiede la cartella vincente			
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Totale delle cartelle	1	Numerico	Numero totale delle cartelle vincenti
Per ogni cartella vincente viene ripetuto il seguente campo			
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo della cartella
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito della richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta di vincita. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICHIESTA DI RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DI VINCITA DEL BINGO ELETTRONICO - (ID MESSAGGIO 33)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento del codice di stampa della richiesta di riscossione della ricevuta di vincita. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'E' (bingo elettronico).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 146 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Tipologia di vincita	1	Numerico	Identificativo del tipo di vincita. Vedi Tabella H
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Progressivo cartella	4	Numerico	Identificativo del progressivo cartella vincente
Importo vincita	8	Numerico	Importo della vincita della cartella
Codice stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE ALLA RISCOSSIONE DELLA RICEVUTA DEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 35)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS, la richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta del credito di gioco.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'E' (bingo elettronico).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo dell'ultima partita disputata al terminale dal giocatore
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione della partita di cui sopra
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Credito	8	Numerico	Credito del terminale

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato l'esito della richiesta di autorizzazione alla riscossione della ricevuta del credito di gioco. In caso di esito positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione .

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

ANNULLAMENTO CODICE DI STAMPA DELLA RICHIESTA DI RISCOSSIONE DEL CREDITO DI GIOCO - (ID MESSAGGIO 36)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico integrato, per trasmettere al sistema informatico di AAMS l'annullamento del codice di stampa della richiesta di riscossione della ricevuta del credito di gioco. In caso positivo viene inviato un codice di stampa della richiesta di riscossione.

In questo messaggio il campo id gioco dell'header deve essere valorizzato a 'E' (bingo elettronico).

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico integrato al sistema informatico di AAMS

Il Body ha una lunghezza di 146 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Id partita	2	Numerico	Identificativo della partita
Id sessione	5	Numerico	Identificativo della sessione
Codice fiscale	16	Carattere	Codice fiscale del giocatore
Nome	50	Carattere	Nome del giocatore
Cognome	50	Carattere	Cognome del giocatore
Id terminale	2	Numerico	Identificativo del terminale
Credito	8	Numerico	Importo del credito del terminale
Codice stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS, per trasmettere al sistema informatico integrato il nuovo codice di stampa della richiesta di riscossione.

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 8 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
Codice di stampa	8	Carattere	Identificativo del codice di stampa della richiesta di riscossione

9. SEGNALAZIONI DI ERRORE

Il sistema informatico di AAMS in caso di esito negativo di una richiesta (messaggio HTTP da parte del sistema informatico integrato), risponde utilizzando lo stesso header della richiesta.

In caso di trasmissione, dal sistema informatico integrato, di sala o sala master, al sistema informatico di AAMS di un messaggio con header completamente errato, si restituisce un messaggio senza header, composto semplicemente dal body del messaggio 99 in cui il campo "ID messaggio" assume il valore=0 (zero).

ESITO NEGATIVO - (ID MESSAGGIO 99)

Il seguente messaggio è utilizzato dal sistema informatico di AAMS per rispondere in caso di esito negativo al sistema informatico integrato.

A tal fine **viene utilizzato in tutti i casi di esiti negativi o anomalie** indipendentemente dalla **tipologia di richiesta o comunicazione.**

Descrizione del body del messaggio dal sistema informatico di AAMS al sistema informatico integrato

Il Body ha una lunghezza di 4 byte e contiene le seguenti informazioni:

CAMPI	NUMERO BYTE	TIPO	DESCRIZIONE
ID errore	2	Numerico	Codice dell'errore verificato Tabella J
ID messaggio	2	Numerico	Identificativo del messaggio nel quale si è riscontrato l'errore

Segue una tabella (tabella J) di codici di errori a titolo esplicativo e non esaustivo.

Verranno messi a disposizione successivamente i codici di errore.

Tabella J: Codici di errori

ID_ERRORE	DESCRIZIONE
15000	Errore di transazione generico
15001	Errore nella composizione del messaggio inviato dal sistema informatico integrato
15002	Errore nei dati del messaggio del sistema informatico integrato
15003	Id gioco errato
15004	Id gioco non presente
15005	Id messaggio errato
15006	Codice Sala non censito

15007	Id Sessione errato
15008	Id Sessione non presente
15009	Id partita errato
15010	Id partita non presente
15011	La sala ha una concessione sospesa o revocata
15012	Il taglio inviato non è corretto
15013	Username o Password non corretti
15014	Valore facciale delle cartelle non valido
15015	Lo stato della sessione non è corretto con la tipologia del messaggio
15016	Lo stato della partita non è corretto con la tipologia del messaggio
15017	La sala ha chiesto un codice di stampa indicando una partita e una sessione per i quali non ha cartelle prenotate
15018	La sala non è autenticata
15019	la sala non puo' autenticarsi a quest'ora
15020	L'importo richiesto per la ricevuta di vincita è inferiore alla soglia di riscossione
15021	La sala ha venduto cartelle con progressivi non validi
15022	La sala non ha rispettato la sequenzialità/ciclicità nella vendita delle cartelle
15023	La sala ha già richiesto il titolo di riscossione
15024	Tipologia vincita non valida
15025	Cartella non vincente
15026	Non è possibile richiedere nuovo codice stampa perché la ricevuta non è stata annulata
15027	La sala non partecipa alla partita
15028	Impossibile annullare una ricevuta non richiesta
15029	La sala non ha ancora effettuato il bingo di sala
15030	Impossibile emettere ricevuta perché ci sono partite in gioco in sala
15031	Al momento il codice di stampa non può essere annullato poichè vi sono partite in gioco
16000	La sala no può bloccare la partita perche non sta giocando
16001	La partita che si vuole bloccare non è in gioco
16002	Non sono state censite cartelle da annullare nella sessione indicata
16003	Non sono censite giornate in cui si gioca il nazionale
16004	La sala ha inviato progressivi non vincenti per il bingo di sala
16005	Progressivo multicast gia inviato
16006	La sala ha inviato progressivi cartelle non venduti
16007	Il premio per cui è stata fatta la richiesta non è ancora disponibile
16010	Nessuna sala ha notificato i messaggi multicast
16011	Quorum di sale connesse per la partita mancante
16013	La sala ha già prenotato
16014	La cartella ha già ricevuto il premio per la partita corrente
16015	La sala ha già richiesto il premio per la partita corrente
16018	la sala non ha prenotato cartelle per la giornata corrente
16022	la sala ha duplicato le cartelle
16023	la sala ha venduto un numero di cartelle superiore a quelle disponibili
16026	Il primo progressivo venduto è maggiore dell'ultimo
16027	La partita non appartiene alla giornata di gioco odierna

16033	La sala ha inviato un codice lotto non corretto
16035	Vincita non verificata impossibile eseguire il blocco partita
16036	Vincita gia verificata con esito positivo per la cartella richiesta
16037	Codice Lotto non corretto
16040	La sala ha inviato una cartella vincente per una vincita che non risulta avere i codici lotto e stampa inviati
17001	Codice Sala non presente o sala disconnessa
17002	Codice della Sala Master errato
17003	La sala non è associata con alcun gruppo intersala
17004	Alla sessione non è associato nessun gruppo intersala
17005	Il gruppo intersala della sala master non coincide con quello della sessione
17011	Data di apertura non corretta
17012	Sessioni di BN ancora aperte
17013	Sessioni di BE ancora aperte
17014	Sessioni di BIA nello stesso gruppo intersala ancora aperte
17015	Sessioni di BIS nello stesso gruppo intersala ancora aperte
17018	La sala non è associata al gruppo intersala della sala master
17021	Non tutte le sale hanno ancora effettuato il bingo di sala
17022	La sessione è già stata aperta
17023	La partita è già stata aperta
17026	Numero estratto non valido
17027	Progressivo estratto non valido
17030	La sala vincente non corrisponde alla cartella vincente
17032	L'importo della vincita errato
17036	Montepremi bingo accumulato non corretto
17038	Progressivo vincita errato
17039	Montepremi cinquina errato
17040	Montepremi bingo errato
17041	Soglia del bingo accumulato errata
17042	Attenzione, si sta aspettando il messaggio per l'aggiornamento del montepremi
17043	Il codice inviato è della sala vincente. Non è necessario ricalcolare il montepremi
18001	Numero di cartelle prenotate superiore al limite massimo
18004	La sala ha già prenotato per la sessione o per quel valore facciale
18005	Codice sala non presente o sala disconnessa
18008	Numero di cartelle vendute superiore al numero di cartelle prenotate
18009	Numero di cartelle vendute superiore alle cartelle di cui si dispone
18010	Codice della Sala Master errato
18012	Montepremi del bingo di sala non corretto
18013	La sala non ha prenotato alcuna cartella per la sessione
18015	La sala non è associata con alcuno gruppo intersala
18016	La sala non è associata al gruppo intersala della sala master
18017	Montepremi cinquina errato
18018	Montepremi bingo errato
18019	Montepremi bingo accumulato errato
18020	Soglia bingo accumulato errata
18021	Soglia bingo accumulato superiore al massimo previsto
18023	Modalità di estrazione non corretta

18026	La sala vincente non corrisponde alla cartella vincente
18029	L'importo della vincita errato
18035	Codice Lotto non corretto
18036	Il bingo di Sala non è stata effettuato da tutte le sale
18037	La sessione non esiste o ad essa non è associato nessun gruppo intersala
18038	Il gruppo intersala della sala master non coincide con quello della sessione
18039	Data di apertura non corretta
18040	Data di prenotazione non corretta
18041	Nessun palinsesto attivo associato alla sala master in modalità intersala
18044	Sessioni di BN ancora aperte
18045	Sessioni di BE ancora aperte
18046	Sessioni di BIA nello stesso gruppo intersala ancora aperte
18047	Sessioni di BIS nello stesso gruppo intersala ancora aperte
18049	Numero estratto non valido
18050	Progressivo estratto non valido
18052	Progressivo vincita errato
18054	La sessione è già stata aperta
18055	La partita è già stata aperta
18056	Non è presente nel palinsesto come si intende ripartire il bingo di sala
18057	Percentuale del bingo di sala errato
18058	La durata della vendita non corrisponde a quella del palinsesto
18060	Data di annullamento non corretta
18061	Totale del montepremi del bingo di sala errato
18063	Data di chiusura non corretta
18065	Non si può annullare la partita. Non si è raggiunto il quorum per le sale disconnesse
18066	Numero sessioni non corrispondente alle sessioni immesse
18070	Vincita gia verificata con esito positivo per la cartella richiesta
20001	Terminale non censito per la sala
20002	Numero di cartelle prenotate superiore al limite massimo
20003	La sala ha già prenotato per la giornata di gioco
20004	Non ci sono terminali censiti per la sala
20005	Il numero dei terminali associati alla sala è maggiore del massimo possibile
20006	La sala non ha prenotato cartelle per la giornata di gioco
20007	Credito di gioco non corretto
20008	Progressivo del bingo di sala errato
20009	Nessuna sala ha notificato i messaggi multicast
20010	Importo vincita non valido
20011	Il terminale non ha vinto
20012	Richiesta accredito fuori tempo limite
20013	Importo credito di gioco non corretto
20014	Importo premi non corretto
20015	Impossibile annullare la ricevuta del credito di gioco perché non ancora richiesta
20016	Impossibile richiedere una nuova ricevuta senza annullare la precedente
20017	Importo richiesto per la ricevuta del credito è inferiore alla soglia di riscossione
20018	Terminale non inizializzato

04A04271

GIANFRANCO TATOZZI, *direttore* FRANCESCO NOCITA, *redattore*

(G403061/1) Roma, 2004 - Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato S.p.A. - S.

ISTITUTO POLIGRAFICO E ZECCA DELLO STATO

LIBRERIE CONCESSIONARIE PRESSO LE QUALI È IN VENDITA LA GAZZETTA UFFICIALE

cap	località	libreria	indirizzo	pref.	tel.	fax
95024	**ACIREALE (CT)**	CARTOLIBRERIA LEGISLATIVA S.G.C. ESSEGICI	Via Caronda, 8-10	095	7647982	7647982
00041	**ALBANO LAZIALE (RM)**	LIBRERIA CARACUZZO	Corso Matteotti, 201	06	9320073	93260286
60121	**ANCONA**	LIBRERIA FOGOLA	Piazza Cavour, 4-5-6	071	2074606	2060205
84012	**ANGRI (SA)**	CARTOLIBRERIA AMATO	Via dei Goti, 4	081	5132708	5132708
04011	**APRILIA (LT)**	CARTOLERIA SNIDARO	Via G. Verdi, 7	06	9258038	9258038
52100	**AREZZO**	LIBRERIA PELLEGRINI	Piazza S. Francesco, 7	0575	22722	352986
83100	**AVELLINO**	LIBRERIA PIROLA MAGGIOLI	Via Matteotti, 30/32	0825	30597	248957
81031	**AVERSA (CE)**	LIBRERIA CLA.ROS	Via L. Da Vinci, 18	081	8902431	8902431
70124	**BARI**	CARTOLIBRERIA QUINTILIANO	Via Arcidiacono Giovanni, 9	080	5042665	5610818
70122	**BARI**	LIBRERIA BRAIN STORMING	Via Nicolai, 10	080	5212845	5212845
70121	**BARI**	LIBRERIA UNIVERSITÀ E PROFESSIONI	Via Crisanzio, 16	080	5212142	5243613
13900	**BIELLA**	LIBRERIA GIOVANNACCI	Via Italia, 14	015	2522313	34983
40132	**BOLOGNA**	LIBRERIA GIURIDICA EDINFORM	Via Ercole Nani, 2/A	051	4218740	4210565
40124	**BOLOGNA**	LIBRERIA GIURIDICA - LE NOVITÀ DEL DIRITTO	Via delle Tovaglie, 35/A	051	3399048	3394340
20091	**BRESSO (MI)**	CARTOLIBRERIA CORRIDONI	Via Corridoni, 11	02	66501325	66501325
21052	**BUSTO ARSIZIO (VA)**	CARTOLIBRERIA CENTRALE BORAGNO	Via Milano, 4	0331	626752	626752
93100	**CALTANISETTA**	LIBRERIA SCIASCIA	Corso Umberto I, 111	0934	21946	551366
91022	**CASTELVETRANO (TP)**	CARTOLIBRERIA MAROTTA & CALIA	Via Q. Sella, 106/108	0924	45714	45714
95128	**CATANIA**	CARTOLIBRERIA LEGISLATIVA S.G.C. ESSEGICI	Via F. Riso, 56/60	095	430590	508529
88100	**CATANZARO**	LIBRERIA NISTICÒ	Via A. Daniele, 27	0961	725811	725811
66100	**CHIETI**	LIBRERIA PIROLA MAGGIOLI	Via Asinio Herio, 21	0871	330261	322070
22100	**COMO**	LIBRERIA GIURIDICA BERNASCONI - DECA	Via Mentana, 15	031	262324	262324
87100	**COSENZA**	LIBRERIA DOMUS	Via Monte Santo, 70/A	0984	23110	23110
50129	**FIRENZE**	LIBRERIA PIROLA già ETRURIA	Via Cavour 44-46/R	055	2396320	288909
71100	**FOGGIA**	LIBRERIA PATIERNO	Via Dante, 21	0881	722064	722064
06034	**FOLIGNO (PG)**	LIBRERIA LUNA	Via Gramsci, 41	0742	344968	344968
03100	**FROSINONE**	L'EDICOLA	Via Tiburtina, 224	0775	270161	270161
16121	**GENOVA**	LIBRERIA GIURIDICA	Galleria E. Martino, 9	010	565178	5705693
95014	**GIARRE (CT)**	LIBRERIA LA SEÑORITA	Via Trieste angolo Corso Europa	095	7799877	7799877
73100	**LECCE**	LIBRERIA LECCE SPAZIO VIVO	Via Palmieri, 30	0832	241131	303057
74015	**MARTINA FRANCA (TA)**	TUTTOUFFICIO	Via C. Battisti, 14/20	080	4839784	4839785
98122	**MESSINA**	LIBRERIA PIROLA MESSINA	Corso Cavour, 55	090	710487	662174
20100	**MILANO**	LIBRERIA CONCESSIONARIA I.P.Z.S.	Galleria Vitt. Emanuele II, 11/15	02	865236	863684
20121	**MILANO**	FOROBONAPARTE	Foro Buonaparte, 53	02	8635971	874420
70056	**MOLFETTA (BA)**	LIBRERIA IL GHIGNO	Via Campanella, 24	080	3971365	3971365

Segue: **LIBRERIE CONCESSIONARIE PRESSO LE QUALI È IN VENDITA LA GAZZETTA UFFICIALE**

cap	località	libreria	indirizzo	pref.	tel.	fax
80139	**NAPOLI**	LIBRERIA MAJOLO PAOLO	Via C. Muzy, 7	081	282543	269898
80134	**NAPOLI**	LIBRERIA LEGISLATIVA MAJOLO	Via Tommaso Caravita, 30	081	5800765	5521954
84014	**NOCERA INF. (SA)**	LIBRERIA LEGISLATIVA CRISCUOLO	Via Fava, 51	081	5177752	5152270
28100	**NOVARA**	EDIZIONI PIROLA E MODULISTICA	Via Costa, 32/34	0321	626764	626764
35122	**PADOVA**	LIBRERIA DIEGO VALERI	Via dell'Arco, 9	049	8760011	659723
90138	**PALERMO**	LA LIBRERIA DEL TRIBUNALE	P.za V.E. Orlando, 44/45	091	6118225	552172
90138	**PALERMO**	LIBRERIA S.F. FLACCOVIO	Piazza E. Orlando, 15/19	091	334323	6112750
90128	**PALERMO**	LIBRERIA S.F. FLACCOVIO	Via Ruggero Settimo, 37	091	589442	331992
90145	**PALERMO**	LIBRERIA COMMISSIONARIA G. CICALA INGUAGGIATO	Via Galileo Galilei, 9	091	6828169	6822577
90133	**PALERMO**	LIBRERIA FORENSE	Via Maqueda, 185	091	6168475	6172483
43100	**PARMA**	LIBRERIA MAIOLI	Via Farini, 34/D	0521	286226	284922
06121	**PERUGIA**	LIBRERIA NATALE SIMONELLI	Corso Vannucci, 82	075	5723744	5734310
29100	**PIACENZA**	NUOVA TIPOGRAFIA DEL MAINO	Via Quattro Novembre, 160	0523	452342	461203
59100	**PRATO**	LIBRERIA CARTOLERIA GORI	Via Ricasoli, 26	0574	22061	610353
00192	**ROMA**	LIBRERIA DE MIRANDA	Viale G. Cesare, 51/E/F/G	06	3213303	3216695
00195	**ROMA**	COMMISSIONARIA CIAMPI	Viale Carso, 55-57	06	37514396	37353442
00161	**ROMA**	L'UNIVERSITARIA	Viale Ippocrate, 99	06	4441229	4450613
00187	**ROMA**	LIBRERIA GODEL	Via Poli, 46	06	6798716	6790331
00187	**ROMA**	STAMPERIA REALE DI ROMA	Via Due Macelli, 12	06	6793268	69940034
45100	**ROVIGO**	CARTOLIBRERIA PAVANELLO	Piazza Vittorio Emanuele, 2	0425	24056	24056
63039	**SAN BENEDETTO D/T (AP)**	LIBRERIA LA BIBLIOFILA	Via Ugo Bassi, 38	0735	587513	576134
07100	**SASSARI**	MESSAGGERIE SARDE LIBRI & COSE	Piazza Castello, 11	079	230028	238183
96100	**SIRACUSA**	LA LIBRERIA	Piazza Euripide, 22	0931	22706	22706
10122	**TORINO**	LIBRERIA GIURIDICA	Via S. Agostino, 8	011	4367076	4367076
21100	**VARESE**	LIBRERIA PIROLA	Via Albuzzi, 8	0332	231386	830762
37122	**VERONA**	LIBRERIA L.E.G.I.S.	Via Pallone 20/c	045	594687	8048718
36100	**VICENZA**	LIBRERIA GALLA 1880	Viale Roma, 14	0444	225225	225238

MODALITÀ PER LA VENDITA

La «Gazzetta Ufficiale» e tutte le altre pubblicazioni ufficiali sono in vendita al pubblico:

— **presso l'Agenzia dell'Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato in ROMA: piazza G. Verdi, 10 - ☎ 06 85082147;**

— **presso le Librerie concessionarie indicate.**

Le richieste per corrispondenza devono essere inviate all'Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato - Gestione Gazzetta Ufficiale - Piazza G. Verdi, 10 - 00100 Roma, versando l'importo, maggiorato delle spese di spedizione, a mezzo del c/c postale **n. 16716029.**

Le inserzioni, come da norme riportate nella testata della parte seconda, si ricevono con pagamento anticipato, presso le agenzie in Roma e presso le librerie concessionarie.

Per informazioni, prenotazioni o reclami attinenti agli abbonamenti oppure alla vendita della *Gazzetta Ufficiale* bisogna rivolgersi direttamente all'Amministrazione, presso l'Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato - Piazza G. Verdi, 10 - 00100 ROMA

Gazzetta Ufficiale Abbonamenti	Vendite	Ufficio inserzioni	Numero verde
☎ 800-864035 - Fax 06-85082520	☎ 800-864035 - Fax 06-85084117	☎ 800-864035 - Fax 06-85082242	☎ 800-864035

GAZZETTA UFFICIALE

DELLA REPUBBLICA ITALIANA

CANONI DI ABBONAMENTO ANNO 2004 (*)

Ministero dell'Economia e delle Finanze - *Decreto 24 dicembre 2003* (G.U. *n. 36 del 13 febbraio 2004)*

GAZZETTA UFFICIALE - PARTE I (legislativa)

			CANONE DI ABBONAMENTO	
Tipo A	Abbonamento ai fascicoli della serie generale, inclusi tutti i supplementi ordinari:			
	(di cui spese di spedizione € 219,04)	- annuale	€	**397,47**
	(di cui spese di spedizione € 109,52)	- semestrale	€	**217,24**
Tipo A1	Abbonamento ai fascicoli della serie generale, inclusi i soli supplementi ordinari contenenti i provvedimenti legislativi:			
	(di cui spese di spedizione € 108,57)	- annuale	€	**284,65**
	(di cui spese di spedizione € 54,28)	- semestrale	€	**154,32**
Tipo B	Abbonamento ai fascicoli della serie speciale destinata agli atti dei giudizi davanti alla Corte Costituzionale:			
	(di cui spese di spedizione € 19,29)	- annuale	€	**67,12**
	(di cui spese di spedizione € 9,64)	- semestrale	€	**42,06**
Tipo C	Abbonamento ai fascicoli della serie speciale destinata agli atti della CE:			
	(di cui spese di spedizione € 41,27)	- annuale	€	**166,66**
	(di cui spese di spedizione € 20,63)	- semestrale	€	**90,83**
Tipo D	Abbonamento ai fascicoli della serie destinata alle leggi e regolamenti regionali:			
	(di cui spese di spedizione € 15,31)	- annuale	€	**64,03**
	(di cui spese di spedizione € 7,65)	- semestrale	€	**39,01**
Tipo E	Abbonamento ai fascicoli della serie speciale destinata ai concorsi indetti dallo Stato e dalle altre pubbliche amministrazioni:			
	(di cui spese di spedizione € 50,02)	- annuale	€	**166,38**
	(di cui spese di spedizione € 25,01)	- semestrale	€	**89,19**
Tipo F	Abbonamento ai fascicoli della serie generale, inclusi tutti i supplementi ordinari, ed ai fascicoli delle quattro serie speciali:			
	(di cui spese di spedizione € 344,93)	- annuale	€	**776,66**
	(di cui spese di spedizione € 172,46)	- semestrale	€	**411,33**
Tipo F1	Abbonamento ai fascicoli della serie generale inclusi i supplementi ordinari con i provvedimenti legislativi e ai fascicoli delle quattro serie speciali:			
	(di cui spese di spedizione € 234,45)	- annuale	€	**650,83**
	(di cui spese di spedizione € 117,22)	- semestrale	€	**340,41**

N.B.: L'abbonamento alla GURI tipo A, A1, F, F1 comprende gli indici mensili
Integrando con la somma di € **80,00** *il versamento relativo al tipo di abbonamento alla* Gazzetta Ufficiale - *parte prima - prescelto, si riceverà anche l'Indice Repertorio Annuale Cronologico per materie anno 2004.*

BOLLETTINO DELLE ESTRAZIONI

Abbonamento annuo (incluse spese di spedizione) € **86,00**

CONTO RIASSUNTIVO DEL TESORO

Abbonamento annuo (incluse spese di spedizione) € **55,00**

PREZZI DI VENDITA A FASCICOLI

(Oltre le spese di spedizione)

Prezzi di vendita:		
serie generale	€	0,77
serie speciali (escluso concorsi), ogni 16 pagine o frazione	€	0,80
fascicolo serie speciale, *concorsi,* prezzo unico	€	1,50
supplementi (ordinari e straordinari), ogni 16 pagine o frazione	€	0,80
fascicolo Bollettino Estrazioni, ogni 16 pagine o frazione	€	0,80
fascicolo Conto Riassuntivo del Tesoro, prezzo unico	€	5,00

I.V.A. 4% a carico dell'Editore

GAZZETTA UFFICIALE - PARTE II (inserzioni)

Abbonamento annuo	*(di cui spese di spedizione € 120,00)*		€	**318,00**
Abbonamento semestrale	*(di cui spese di spedizione € 60,00)*		€	**183,50**
Prezzo di vendita di un fascicolo, ogni 16 pagine o frazione (oltre le spese di spedizione)		€ 0,85		

I.V.A. 20% inclusa

RACCOLTA UFFICIALE DEGLI ATTI NORMATIVI

Abbonamento annuo		€	**188,00**
Abbonamento annuo per regioni, province e comuni		€	**175,00**
Volume separato (oltre le spese di spedizione)	€ 17,50		

I.V.A. 4% a carico dell'Editore

Per l'estero i prezzi di vendita, in abbonamento ed a fascicoli separati, anche per le annate arretrate, compresi i fascicoli dei supplementi ordinari e straordinari, devono intendersi raddoppiati. Per il territorio nazionale i prezzi di vendita dei fascicoli separati, compresi i supplementi ordinari e straordinari, relativi ad anni precedenti, devono intendersi raddoppiati. Per intere annate è raddoppiato il prezzo dell'abbonamento in corso. Le spese di spedizione relative alle richieste di invio per corrispondenza di singoli fascicoli, vengono stabilite, di volta in volta, in base alle copie richieste.

N.B. - Gli abbonamenti annui decorrono dal 1° gennaio al 31 dicembre, i semestrali dal 1° gennaio al 30 giugno e dal 1° luglio al 31 dicembre.

Restano confermati gli sconti in uso applicati ai soli costi di abbonamento

ABBONAMENTI UFFICI STATALI

Resta confermata la riduzione del 52% applicata sul solo costo di abbonamento

* tariffe postali di cui al Decreto 13 novembre 2002 (G.U. n. 289/2002) e D.P.C.M. 27 novembre 2002 n. 294 (G.U. 1/2003) per soggetti iscritti al R.O.C.